

LEVEL

CERF 1998
Edita a 7-a
Complexul ROMAERO Băneasa
12-16 mai 1998

International Game Magazine

LEVEL

T.P.
Apărare în A.P.R.
Nr. 03/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

Nr. 8/1998

18.000 lei

EverQuest - cel mai mare joc al anului

Starfleet Academy - intrați în
atmosfera legendei Star Trek

Battle Zone - Sistemul solar devine
câmpul de luptă dintre ruși și americani

Câștigați în concursul
de la pag. 4 două
joystick-uri
Thrustmaster!

CD-ul conține:

Oddworld: Abe's Oddysee ● Armor Command ● Black Dahlia ●
Emergency ● Extreme Tactics ● Hexplode ● Incoming ● Last Bronx ●
Longbow 2 ● Nightmare Creatures ● Panzer Commander ● Quake 2 ●
Quest for Glory V ● Redline Racer ● Semper Fi ● Shanghai: Dynasty ●
SimSafari ● Spec Ops ● Streets of simcity ● Swarm ● Tomb Raider
Gold ● Triple Play '99

Computers and Electronics Romanian Fair

Ediția a 7-a

Complexul ROMAERO Băneasa 12 - 16 mai 1998



CU PARTICIPAREA



Pentru informații sunați acum la tel./ fax: 230.62.81; fax: 230.12.53; tel.: 231.18.82

Al doilea război Multimedia

Viitorul imediat al hardware-ului pentru jocuri poate fi rezumat în două litere: 3D. Oare ce ne așteaptă pe noi, ce ne petrecem timpul, mai mult sau mai puțin liber, butonând în fața unui ecran?

În urmă cu 8 ani, exista un singur mare producător de procesoare: Intel. Acum el este secondat de AMD, Cyrix și mai nou intratul în arenă, Centaur. Cum concurența e foarte mare (e vorba de miliarde de dolari), soluțiile căutate nu au fost chiar ortodoxe. Astfel, deși Intel lucrează la noul standard de instrucțiuni 3D, MMX2, ceilalți s-au adunat să creeze propriul standard de astfel de instrucțiuni, deși până mai alaltăieri au produs microprocesoare sub licența concurentului. Era vorba să fie folosit setul de extensii 3D de la AMD, dar Cyrix n-a fost de acord. Și cine folosește 3D? În primul rând, jocurile! Când se părea că s-a ajuns la proverbul „câte bordeie, atâtea obiceie”, peste aceștia trei a căzut „bomba” Microsoft-ului. Acesta, deoparte produce cel mai vândut sistem de operare, care este în același timp și cea mai răspândită platformă de jocuri, adică Windows 95, a spus răsplat că noul său Windows nu va suporta trei standarde grafice 3D, indiferent dacă acestea vor avea asemănări. Încă „mărâind”, Cyrix a căzut de acord să se alieze cu AMD, dar a cerut ca în viitorul set să intre și comenzi de-ale lui.

Astfel, de o parte se află Intel, iar de cealaltă sunt AMD, Cyrix și Centaur. Cum atunci când doi se bat, al treilea câștigă, Microsoft continuă să-și impună pe piață DirectX 5.0, care folosește accelerarea 3D hardware în placa grafică. Dar DirectX 6.0 va folosi instrucțiunile procesorului pentru această accelerare. Fapt ce le produce mari regrete producătorilor de plăci grafice, ce au propria lor poveste de expansiune și decădere. Până acum vreo doi ani, ei erau avantajajii pieței hardware. Toată lumea dorea mai multă calitate grafică în domeniul multimedia, iar

plăcile grafice se înmulțeau ca ciupercile după ploaie, fiind și cele mai avantajoase (pentru producători) piese hardware. După ce s-a dezvoltat fiecare după capul lui într-o economie de piață mai mult decât sălbatică, ei au primit lovitura de la Intel: procesoarele MultiMedia eXtension, care au viteză mai mult decât mulțumitoare în accelerarea graficii jocurilor. Nici acum, în ceasul al 13-lea, acești producători nu au șansa de a forma alianțe, așa cum o au AMD, Cyrix și Centaur, fiind prea mulți. Iar Bill Gates nu poate opta pentru un anumit producător deoarece fiecare în parte are procente mici din piața de acceleratoare 3D. Altfel ar fi fost situația în cazul unui standard impus pe piață: Microsoft ar fi ținut cont de el, iar plăcile grafice 3D ar fi trecut din domeniul „accesorii de dorit, dar nu obligatorii” la cel al pieselor esențiale pentru un PC de gamer. Așadar nu le rămâne decât să vândă în continuare ceea ce produc (și o duc destul de bine), dar cu gustul amar că pot ieși treptat-treptat din scenă.

Dintre producătorii de procesoare, cel mai bine plasat pare a fi AMD, care dispune deja de tehnologia 3D și va fi primul producător de procesoare de acest tip. În plus, a început să-și și asigure spatele, semnând cu firmele de jocuri Dream Works și Digital Anvil un contract prin care acestea îi vor folosi setul de instrucțiuni 3D din K6+ în viitoarele lor producții. Ba chiar are planuri mari ce vizează independența față de Intel (informații mai concrete puteți afla în CHIP-ul din martie).

Oricum, să dorim ca din această cursă ne bună să nu apară produse prea scumpe (cum s-a mai întâmplat la lansarea unor procesoare performante, ce după un an erau depășite), ori prea diferite între ele. E interesant pentru noi, cei ce ne jucăm, ce va ieși din „dezacordul” Cyrix-ului, care a zis „Da” cu jumătate de gură și din ambiția AMD-ului de a detrona Intel.

LEVEL Team

talon de comandă LEVEL

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr.1		14.800 lei	
LEVEL Nr.2		14.800 lei	
LEVEL Nr.3		18.000 lei	
LEVEL Nr.4		18.000 lei	
LEVEL Nr.5		18.000 lei	
LEVEL Nr.6		18.000 lei	
LEVEL Nr.7		18.000 lei	

TOTAL:

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de prin ☐ mandatul poștal nr.

☐ ordinul de plată nr.

Semnătura:

4/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata
vă rugăm să **telefonați** la redacție
pentru a vă asigura că mai există
în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:

d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing":

251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății
NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

talon de concurs

1. Ce jocuri pot folosi ca joystick modelele Formula T2 și Grand Prix 1?
- ☐ Need For Speed
☐ Grand Prix 2
☐ Total Annihilation

2. Cu ce viteză poate urca schiorul pista în FPS Ski Racing?
- ☐ 0 mph
☐ 15 mph
☐ 11 mph

3. Cum se numește versiunea anterioară a jocului Montezuma's Return?
- ☐ Montezuma's Revenge
☐ King Montezuma
☐ Montezuma's Quest

4. Ce firmă din București oferă colaboratorilor și clienților săi posibilitatea de a împrumuta gratuit

jocuri și enciclopedii și la ce adresă poate fi găsită?

- ☐ IMA Infoconsult, Bd-ul Aviatorilor, nr. 19
☐ IMA Infoconsult, Str. Popa Nan, nr. 9
☐ Aversa S.A., Șos. Pantelimon, nr. 135

5. Dacă pentru instalarea unei componente nu aveți la dispoziție drivere necesare, la ce adresă de BBS puteți găsi non stop drivere și softuri shareware sau freeware?

- ☐ Calea Dorobanților nr.6; user name: dummy, password: help
☐ 212.30.88; user name: ima; adresa: www.ima-info.ro, no password
☐ 642.41.97; password: ima

6. Care este firma care distribuie produse Thrustmaster din ultima generație?

- ☐ IMA Infoconsult
☐ Megalimage
☐ Topserenity

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Semnătura:

4/98

Concurs LEVEL



În acest număr aveți ocazia de a participa la un concurs în urma căruia puteți câștiga un

joystick ThrustMaster Formula T2 și unul ThrustMaster Wizzard Pinball Controller. Ambele produse sunt descrise pe larg în rubrica de Quick - Test. Pentru a participa la concurs, marcați răspunsurile corecte și trimiteți după aceea acest talon pe adresa redacției noastre, nu înainte de a scrie numele și adresa dumneavoastră. Câștigătorii concursului vor fi anunțați în unul din numerele viitoare. Răspunsurile la întrebări se găsesc în cadrul acestor reviste.



Data limită de trimitere a acestor taloane este de 02.05. 1998.

Pe data de 04.05. 1998 se va organiza o tombolă în urma căreia vor fi extrași cei doi câștigători. Succes!

News

Cele mai importante știri 9

In Development

Dune 2000 12

Iată că seria Dune continuă. De data aceasta având o grafică mult mai bună și o realizare de excepție. Nu lipsesc dialogurile și filmele iar acum strategia real-time a luat o formă deosebită, având în plus și o interfață atractivă.



EverQuest 14

Mulți au caracterizat acest joc ca cel mai mare joc al anului. De ce? Pentru că va permite conectarea a 1000 de utilizatori prin Internet! Nu există decât două posibilități: fie va fi un produs prost, fie va fi cel puțin pe măsura așteptărilor.

Preview

Plane Crazy 17

Simulatoare de curse s-au tot văzut. Dar ce ziceți despre curse care se dau între avioane? Pretty cool, isn't it?

Montezuma's Return 18



Utopia Tehonologies a realizat un remake al jocului pe 8 biți Montezuma's Revenge lansat în anul 1984 și care a avut un succes destul de mare, fiind vândut în peste 60000 de exemplare.

Fps: Ski Racing 20

Sierra și-a dat toată silința pentru a realiza un simulator sportiv de calitate. Oare a reușit?

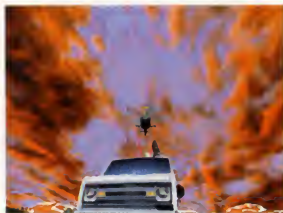
Battle Zone 22



Într-un viitor îndepărtat rușii și americanii se războiesc pe viață și pe moarte... Și unde credeți? Chiar pe Lună! Conducând o navă americană sau rusească trebuie să-ți înnebunești adversarii!

Interstate 76 Arsenal 25

Un remake al versiunii apărute anul trecut. De data aceasta grafica este mult mai bună iar acum există în plus și ceva track-uri și arme noi. Fi gata să intri în pielea unui șofer de excepție care-și face veacul pe târămurile Americii de sud-vest.



Review

Ignition 26

Un simulator de curse de mașini ceva mai neobișnuit! Umorul negru este aici oarecum prezent tot timpul. La urma urmei nu este deloc chiar așa de rău dacă te prăbușești într-o prăpastie sau te lovește vreun fulger.

Total Anihilation 29

Distrugerea totală a inamicilor este singurul scop pe care-l ai. Ce strategie sau mai știu eu ce... bubuie tot și ești fericit!

Actua Ice Hockey 34

Gremlin a lansat nu de mult timp unul din cele mai interesante jocuri de hochei. Se poate acesta oare compara cu NHL '98?

Air Dominance Fighter 36

ADF a fost declarat cel mai tare simulator al acestui început de an. A câștigat numeroase premii datorită unei realizări de excepție.



Actua Golf 2 38

Simulator de golf în care trebuie să-ți etalezi cunoștințele în acest domeniu și trebuie să dai dovadă de destul de multă răbdare...

ST: Starfleet Academy 40

Intră în atmosfera legendei Star Trek. De data aceasta în pielea unui tânăr cadet care trebuie să ducă la bun sfârșit numeroase misiuni.

Cheat Codes

Cheat Codes 44

Coduri pentru cele mai în vogă jocuri.

Nintendo 64

Golden Eye 007 46

DOOM 64 a făcut ceva valvă în lumea consolelor. Golden Eye nu se lasă nici el mai prejos, iar în viitor acest titlu va fi probabil de referință pentru toți fanii acestui gen.

Quicktest

Joystick-uri în test 48

Trei produse de la Thrustmaster își dezvăluie avantajele și dezavantajele.

Mail

Întrebările cititorilor 50

LEVEL CD: Cele mai „calde“ jocuri

Oddworld: Abe's Oddysee-Oddworld/GT

Cine-l va ajuta pe micul Abe să-și câștige libertatea, în cel mai bun joc arcade al acestui an? E mai „dur“ decât credeți!



Armor Command - Ripcord/Take 2

Strategie real-time foarte interesantă, cu o interfață sofisticată, cu o structură de misiuni asemănătoare X-Wing-ului și Mechwarrior-ului 2, transpusă însă într-o grafică 3D superbă și cu diferite unghiuri de vedere.

Black Dahlia - Take 2



Vei descoperi tu oare criminalul care este responsabil de o serie de omucideri din decembrie 1941? O mulțime de puzzle-uri, dialoguri, o grămadă de morți și bineînțeles nu putea lipsi magia neagră... Un demo măricele al unei aventuri „criminale“. Versiunea finală se pare că va fi pe OPT CD-uri!!!

Emergency - Topware

Tu deții controlul asupra echipajelor de pompieri, de poliție și de intervenție, iar misiunea ta zilnică este de a salva vieți și de a salva proprietăți în ocazii extreme sau situații neobișnuite. Fiecare secundă contează... Încearcă viața adevărată în trei misiuni...

Extreme Tactics - Media Station

O nouă strategie real-time, ce-ar mai fi de spus...

Hexplore

- Infogrames

Cum am putea descrie această mixtură dintre un adventure și un RPG? Dar ce-i cu Fallout-ul medieval cu magie? Sună interesant? Din păcate demo-ul se poate rula numai la rezoluție mică...



Incoming

Când lansezi demo-ul ai impresia că vezi o "orgie grafică". Incoming împinge posibilitățile acceleratoarelor grafice la limita extremă.

Last Bronx - Sega PC

Un alt joc de lupte de la SEGA, de data aceasta însă fără suport 3D, care este un dezavantaj destul de mare în zilele noastre.

Longbow 2 - Jane's/EA

AH-64D Longbow 2 nu este un joc extrem de nou, însă fiecare maniac al simulatoarelor de acest gen va aprecia acest demo...

Nightmare Creatures - Kalisto

Un joc horror foarte reușit în stilul Tomb Raider-ului (sau Resident Evil) care are un mare dezavantaj - acest joc se află pe piața

americană de mai bine de o jumătate de an, despre piața europeană nu s-a auzit nici un cuvânt până acum.

Panzer Commander - SSI/Mindscape

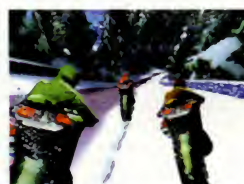
Un simulator de tanc unde ai ocazia să lupți pentru toate statele care au jucat un rol important în cel de-al doilea război mondial.

Quake 2 - ID Soft/Activision

Un nou demo al celui mai bun joc quake vine ceva mai târziu, însă de data aceasta îl puteți rula fără a fi nevoie să instalați protocolul de rețea. Conține trei nivele single și multiplayer.

Quest for Glory V - Sierra

Data de lansare al celui de-al cincilea episod din legendara serie este tot mai aproape. Acest demo este cel mai apropiat de versiunea finală. Vei vedea caractere care se generează, dialoguri și chestii din-astea...



Redline Racer - Ubisoft/ABMMorava

Un simulator de motociclete realizat cu un engine grafic folosit și în jocul SubCulture. Demo-ul permite rularea simulatorului pe un singur track, cu opțiunea între două bike-uri și limită de timp de 15 minute.

Semper Fi - I-Magic

„Semper Fi“, motto-ul trupelor marine de elită în această strategie real-time.

Shanghai: Dynasty - Activision

O nouă parte a celebrelor jocuri Shanghai.

SimSafari - Maxis/EA

De ce să nu-ți faci propriul tău safari? Un alt joc „sim“ care va atrage în special jucătorii mai tineri.

Spec Ops - Zombie/BMG

Cam așa arată războiul în realitate. Nu există cine știe ce trupe, doar asalturi sofisticate cu doi soldați superantrenați. Dacă ștergeți după instalare fișierul savegame.txt, puteți juca și cea de-a doua misiune.

Streets of simcity - Maxis/EA

În SimCopter puteați zbura numai deasupra orașului realizat în SimCity, în Streets of SimCity conduci (și tragi).

Swarm - Reflexive Ent.

Idee a clasicului joc shoot'em'up în stilul Stardust, cu o grafică îmbunătățită.

Tomb Raider Gold

Noi nivele pentru Tomb Raider - Unfinished Business și Shadows of the Cat. Dezarhivați în același director unde se află Tomb Raider-ul original, introduceți CD-ul și rulați Tombub.exe! Dezinstalarea nu este valabilă, nu de altceva dar ar șterge și originalul...



Triple Play '99 - EA Spots

Un nou joc sport de la EA care este cel puțin la fel de bun și de mare și de... ca NHL '98 și FIFA '98, în cazul în care ești fan baseball.

Shareware-uri:

Auto-IP Publisher	COAST WebMaste
Auto Manager 97	Comedy
Beyond Compare	CS-RCS
Bibliographica	CT Swapper
Biochem 1.5	CU-SeeMe
Chemie 1.0	Databanka adres
Cinema 4D	Data Digger
CleanSweep Deluxe	

Hotshots:

Alpha Centauri

Nu se știe prea multe despre noul joc de la Sid Meyer. Știți despre posibilitățile de terraformare și echipare a unităților, că există mai multe posibilități de a câștiga (economic), că este bine de a învăța de la decedatele Mind Worms (vă ajută să obțineți puteri psionice)...

Apache Havoc

Un nou simulator de elicopter își va face apariția. Engine-ul grafic este conceput pentru zborul low-level. V-ați putea astfel ascunde în spatele unor clădiri! Plin de detalii este și cockpit-ul. Vor exista și peste 30 de unghieri de vedere, condiții meteorologice din cele mai variate și bineînțele noapte și zi.

Ashgan

Silmarils lucrează la action-adventure-ul Ashgan. Într-o lume medievală, într-o grafică superbă, tu te numești Ashgan și trebuie să călătorești prin mai mult de 30 de locații, să treci de diferite capcane și în plus trebuie să înfrunți mai bine de 60 de inamici.

C&C: Tiberian Sun

Noul joc de strategie real-time C&C aduce o mulțime de caracteristici noi. Noi unități, care se vor upgrada de la nivel la nivel. Veți da ordine de pe orbită, vor exista modificări de zi și noapte, teren interactiv (abilitatea de a distruge poduri și fortărețe) și noi tipuri de misiuni.

Heretic II

Al doilea Heretic nu va fi ca doom-ul, ci va folosi un 3rd person view. Vei sări, vei înota și te vei cățăra. Vei lupta cu arcul magic sau cu sceptre cu diferite puteri sau vei folosi vrăji variate (ex. Fireball).

Magic and Mayhem

Într-o mixtură interesantă dintre acțiune și strategie, de la realizatorii X-Com-ului, vei ajunge într-o lume fantastică. Vei călători printr-o serie de regate, vei învăța vrăji noi, vei înfrunta creaturi înfricoșătoare și vei face față celor mai puternici monștrii...

Redline

Acțiune interesantă, unde alegi una din găști și vei porni la acțiune, cu gândul de a distruge totul. Dintr-un arsenal bogat va trebui să-ți alegi armele necesare pentru vehiculul tău sau pentru tine...

Swords and Sorcery

Noul RPG va avea un mixaj unic dintre o luptă turn-based și real-time. Cu ajutorul a șase personaje vei avea de căutat sabia magică, aceasta ajutându-te în lupta împotriva Lordului Morții. Interesant este suprotul pentru plăcile 3D și view-urile 1st person și 3rd person.

Xenocracy

Luptă spațială de la creatorii Terracide-ului care promite să fie mult mai bine realizat. Într-un viitor îndepărtat oamenii de pe diferite

planete (și alien-ii) luptă pentru prețiosul lycosite. Ca membru al UN-ului încerci să menții conflictele în limite rezonabile.

X-Files

În X-Files: The Game joci rolul unui agent FBI cu misiunea de a-l găsi pe Mulder și pe Scully. FMV-urile sunt înregistrate din diferite unghieri (un motiv bun pentru șapte CD-uri). Restul este mai mult o aventură point-&-click prin care se urmărește colectarea de item-uri și folosirea acestora și dialoguri importante.

Themes:

Desktop Themes

Programe shareware, care sunt folosite de engine-ul nostru pentru instalare în cazul în care nu aveți Microsoft Plus! Pack. Dacă vreți să-l folosiți, după un timp va trebui înregistrat... Atenție, uneori va trebuie să modificați icon-urile de pe desktop manual!

Abe's Oddysee

O temă excelentă bazată pe jocul Oddworld: Abe's Odysee.

Age of Empires

Temă reușită bazată pe jocul Age of Empires.

Dungeon Keeper

Temă bazată pe jocul Dungeon Keeper. Una dintre cele mai bune pe care le-am văzut - în special screensaver-ul este extrem de bine realizat.

Quake 2

Temă foarte reușită bazată pe jocul Quake II.

Starcraft

Temă foarte bună bazată pe jocul StarCraft.

Monkey Island 3 #1

Temă foarte bună bazată pe jocul Curse of Monkey Island (cu diferite imagini de fundal). Conține chiar și imagini Startup/Shut-down - copiați manual fișierele LOGO.SYS, LOGOS.SYS și LOGOW.SYS (din SCREENS) în C:\

Update-uri:

Blood 3Dfx Alpha	Dungeon Keeper Direct3D
Carnaggeedon 3Dfx Final	F1 Racing 3Dfx v1.08
Civil War General 2 v1.3	Lords of Magic v2.0
Deadlock 2	Shadow of Empire v1.1
Descent 2 Voodoo 2	Wing Commander 5 Voodoo & Voodoo 2

Drive-re:

DirectX 5.0

Bibliotecă necesară pentru a rula aproape toate jocurile de pe acest CD.

SciTech Display Doctor v6.51

Driver shareware VESA universal. Instalați-l dacă aveți probleme cu grafica în cadrul jocurilor DOS (nu numai)!

3Dfx Voodoo Graphics Direct3D Drivers v2.15

Drive-re Voodoo Graphics pentru Direct3D.

Glide v2.43

Bibliotecă Glide pentru cei care folosesc plăci grafice Voodoo Graphics și Voodoo Rush.

Monster 3D v1.10

Cea mai nouă versiune de drive-re pentru utilizatorii plăcilor grafice Diamond Monster 3D.

Filme:

Blues Brothers 2000

Blues Brothers 2000, o comedie cu ritm și blues. Acest film este o sechelă a filmului din 1980 The Blues Brothers, realizat de John Landis.

IMA Infoconsult

Calculatoare serioase,
rapide și fiabile
în care te poți încrede,
și pe care le poți procura
la prețuri mai mult decât atractive...

**Cea mai serioasă și mai vastă
ofertă de: palmtop-uri,
handheld PC-uri și notebook-uri,**
ce, la dimensiuni miniaturale, oferă
facilități de necrezut, de la
navigare pe Internet, E-mail sau fax și până la
jocuri de tip Warcraft ce pot fi jucate chiar pe un palmtop Psion 3C...

**Dar mai ales, cele mai serioase
facilități și servicii:**

- întreținere anuală gratuită,
- consultanță gratuită,
- pliante lunare gratuite, cu noutăți hard și soft
- un **BBS stil server Internet**, ce poate fi accesat non stop la **212.30.88**,
user name: "ima", adresa: **www.ima-info.ro**, și unde se pot găsi de la
2 Gb de drivere pentru orice tip de componentă și până la patch-uri
și cheat-uri pentru jocuri - orice
- posibilitatea de upgrade de componente
- posibilitatea de a împrumuta gratuit CD-uri cu jocuri și enciclopedii
și încă multe alte avantaje pe care le poți afla sunându-ne!

**Și cum tot ce facem, facem serios,
noi ne și jucăm serios,
cu cele mai serioase joystick-uri**

de la joystick-ul pentru pinball,
cel cu force feedback sau
consola cu volan și pedale și până la
ultima noutate, casca 3D Union Reality
pentru realitate virtuală
toate vă așteaptă la sediul firmei,
pentru a le vedea, testa și admira...

**Ne puteți găsi oricând, fie la sediul firmei în str. Popa Nan, nr.9
fie la tel.: 642.41.97, 252.36.05, 092.319.319 sau fax:642.22.18
unde vă așteptăm să ne cunoaștem...**

F-16 Agressor - Virgin Interactive

Un nou simulator de zbor al unuia dintre cele mai bune avioane construite vreodată - F16 Fighting Falcon - va ateriza pe calculatoarele gamerilor din întreaga lume în octombrie '98. Fiți pregătiți pentru o serie de misiuni deasupra Africii. Nu ezitați: o clipă de nesiguranță poate fi fatală...



Need for Speed III - Electronics Arts

Look at this! În curând pe calculatoarele noastre va rula cea de-a treia versiune a renumitei serii de simulatoare de curse. Bineînțeles că în această ultimă versiune vom avea de-a face cu o grafică „super”, cu o grămadă de track-uri noi, mult mai spectaculoase și mai bine realizate și, bineînțeles, vom avea ocazia să aruncăm o privire asupra superbilor mașini ale acestui sfârșit de mileniu. Cum ne-am obișnuit din celelalte jocuri Need for Speed, și acesta va dispune de o muzică „hard” de cea mai bună calitate. Nu doar că străzile vor fi pline de mașini și de oameni, dar pe ici pe colo va exista chiar și câte un polițist gata să-și facă datoria. În plus, există un tutorial și o opțiune de antrenament. Dacă este corect

Diablo - Electronics Arts

Iată că Diablo există acum și într-o versiune pentru playstation. Scenariul este aproximativ același ca în versiunea pentru PC. În plus, Diablo se poate juca simultan de doi gameri, fiecare dintre aceștia putând prelua rolul unuia din personajele jocului. Grafica și animațiile sunt mult mai bine definite și realizate, fiind folosit în acest sens un engine ceva mai avansat decât cel existent în versiunile pentru PC. În joc veți întâlni peste 100 de monștri, iar fiecare din-



ceea ce se spune aici, gamerii vor avea posibilitatea să umble și pe la setările mașinii. Știți voi, așa ca în Grand Prix 2, unde poți seta echilibrul, forța de frânare etc. De data aceasta se pare că vor exista și umbre și reflexii real-time. Una peste alta, se pare că Electronics Arts va „arunca” pe piață „something beautiful and hot”: Need For Speed III. Nu se știe când îl vom putea admira din toate unghiurile.

spun că acest joc va oferi cea mai mare lume 3D pe care ați văzut-o până acum. Versiunea finală va fi o mixtură reușită dintre un 1st person shoot 'em up și un space combat. În plus, jocul permite conectarea prin Internet a peste 32 de utilizatori și oferă din plin suport 3D. Millennium Four va avea o muzică compusă de pionierii industriei muzicale Front Line Assembly. Data de lansare este situată undeva la începutul lunii mai.

Millennium Four: The Right - GT Interactive

5D Games a anunțat acum câteva luni jocul Millennium Four: The Right. Producătorii



tre cele 16 labirinturi sunt generate aleator de fiecare dată. Astfel, dacă jocul va fi reluat de la început, labirinturile vor avea o cu totul altă formă. Acest lucru poate asigura jocului o viață destul de îndelungată. În plus, există animații și efecte 3D real-time care fac jocul mai dinamic și mai agresiv.

Revenant - Eidos

Pe când o lume întreagă așteaptă ca Eidos să lanseze Deathtrap Dungeon, iată că marea casă de jocuri anunță - mai așteptați un pic - acum lansăm un alt RPG 3D. Revenant este un produs mai mult în stilul lui Diablo, folosind un punct de vedere izoteric. Printre caracteristicile mai speciale se poate vedea o listă întreagă de inovații grafice (oare?), printre care se numără și personaje 3D real-time, efecte speciale de lumină etc. Toate aceste lucruri care țin de grafică au fost realizate de unul dintre cei care au participat la punerea în scenă a filmului SF „Alien”. Povestea jocului este interesantă și este destul de bine transpusă în joc. Diablo, după ce a dominat destul de mult lumea jocurilor de acest gen, capătă astfel concurenți serioși. Vom vedea dacă Revenant, anunțat pentru sfârșitul lui aprilie, va putea ajunge sau chiar întrece nivelul jocului Diablo. Ori, cum, se pare că Eidos are toate șansele de a lansa un produs mult mai dinamic și mai bine realizat. Vom vedea dacă produsul final va fi atât de bine realizat pe cât laudat.

FLASH NEWS

Sony își face simțită și mai mult prezența pe WEB

Sony Corporation din USA, deja prezentă pe INTERNET cu site-ul *Sony online gaming*, a anunțat formarea Sony Online Entertainment Inc. Această acțiune, spune Sony, va avea ca rezultat „o atenție deosebită față de jocurile online” pe site-ul pentru Station.

Infogrames strikes again

Între timp, Infogrames a dat publicității o primă serie de imagini din noul car simulator pentru N64 - GT City Tour. Dacă ar fi să credem ceea ce spun producătorii, va îmbina elementele din Multi-Racing Championship (MRC) și MRC2.

Electronic Arts îregistrează profiteri de milioane

Informațiile oferite de Access Media International, o firmă de analiză industrială cu sediul în New York, arată că Electronic Arts a ajuns în poziția de lider al topului companiilor de entertainment software în anul 1997, prin atingerea cifrei de 848 milioane USD. Între 1996 și 1997 atât Sony cât și Nintendo au înregistrat o creștere a profiturilor cu 400%, Sony încheind anul cu 801 milioane USD, iar Nintendo din America cu 834 milioane USD.

Un nou patch

Bethesda Softworks tocmai a anunțat lansarea unui patch pentru Burnout. Sarcina patch-ului este de a accelera jocul pe Internet, el va permite jucătorilor să salveze timp și obțină în curse și poziția în clasament într-un fișier text și va elimina bug-uri prezente în versiunea originală.

FLASH NEWS

Duke Nukem, din nou?

GT Interactive și 3DRealms au pus la punct un proiect prin care speră atragerea unor noi valuri de fani. Jucătorii vor avea șansa câștigării unei haine de piele de tip Duke Nukem și vor putea să-și regăsească caracteristicile faciale în noul joc pentru Playstation *Duke Nukem: A Time to Kill*.

Ce mai e nou cu Half-Life

Mult așteptatul joc care folosește engine-ul proiectat de Id pentru Quake a fost din nou amânat. Se pare însă că gamerii s-au obișnuit cu asemenea... surprize.

GT va distribui produsele Palladium

Nu doar Electronic Arts și Activision sunt mari distribuitori care fac afaceri cu firme mici și necunoscute. Acum și GT intră în această serie, distribuind produsele firmei Palladium pe piața americană.

The Postman - acum și first-person

Deși nu a avut deloc succes la public, filmul „The Postman” (cu Kevin Costner) stă la baza noii producții a celor de la EZ Interactive. Ei sunt convinși că noul titlu se va bucura de un succes răsunător. Lansarea a fost anunțată pentru perioada sărbătorilor de Crăciun.

Avalanșă de noutăți

Iată titlurile pentru SonyPlaystation care pur și simplu au invadat piața: *Powerboat Racing* - VR Sports, *Judge Dred* - Activision, *Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2* - Midway, *Deathtrap Dungeon* - Eidos.

Battlestations - Electronics Arts

Battlestations for Playstation and Sega. Mda, păcat că un joc care promite foarte mult după părerea mea și a altora, nu va exista și într-o versiune pentru PC. Oricum, cei care dispun de Playstation sau Sega Megadrive vor avea plăcuta ocazie de a încerca ceva „adevărat”: acțiune și strategie în peste 50 de misiuni în modul single player și peste 26 de misiuni în modul multiplayer. Pentru ca atmosfera să fie mai dinamică au fost incluse 15 arme speciale printre care și avioane F14, rachete teleghidate și torpile. Toate misiunile sunt real-time și sunt realizate bineînțeles într-o grafică 3D care folosește un engine din ultima generație. În

plus, gameul are posibilitatea de a alege dintre 30 de flote sau poate să și-o creeze el singur în funcție de preferințe. La fiecare început de misiune îți poți alege din 8 modele de nave suprainarmate ceea ce consideri tu că ai nevoie pentru a duce la bun sfârșit această aventură. Printre altele se pare că acest joc este primul de acest gen pe console de tip Playstation sau Sega. Data de lansare nu este cunoscută!



Duel:

The Mage Wars - Virgin Interactive

Cu mult timp în urmă, vrăjitorii studiau artele mortale ale magiei, pentru a obține dominația asupra tărâmurilor fermecate. Acum va trebui să pătrundeți în această lume sălbatică, în lupta disperată atât împotriva forțelor naturii cât și a suprana-

turalului. Pregătiți-vă pentru o experiență impresionantă, un joc în care hordă de creaturi dezlănțuite vor lupta până la moarte pentru victorie. Veți fi stăpânitorii balanței dintre Ordine și Haos. Iar când veți atinge puterea absolută asupra magiei, veți fi pregătiți pentru înfruntarea finală cu Overlords, stăpânii tărâmurilor mistice. Cei care vă oferă șansa acestei aventuri sunt creatorii seriei X-Com (și asta spune deja destul). Veți putea folosi „serviciile” a 20 de creaturi, veți crea peste 30 de vrăji. Va exista și posibilitatea de a deforma sau chiar provoca distrugerii terenului 3D. 30 de regiuni așteaptă să fie cucerite, unele aflându-se în regiunile celtică, greacă sau medievală. Lansarea este pregătită pentru octombrie '98.



GXTV - Samsung

Iată că de la Samsung a venit o inițiativă mai puțin obișnuită: realizarea unui televizor care să suporte toate tipurile de console și, în plus, să confere jocurilor o natură deosebită. GXTV este dotat cu un sistem avansat de redare a sunetului și nu în ultimul rând s-a urmărit realizarea unei reprezentări grafice cât mai performante. Bineînțeles că sunetul este stereo având numeroase posibilități de reglare. Nu lipsește nici subwoofer-ul care dă sune-

tului o dinamicitate mai mare. Ecranul este realizat după stan-



Dawn of War - Virgin Interactive

O lume primitivă este gata să absoarbă noi fani dintre adepții strategiei real-time. Trei specii - Cro Magnon, Neanderthal sau Saurian - luptă pentru supraviețuire. Va trebui asigurată supraviețuirea speciei alese, ceea ce implică protejarea supușilor de forțele extincției pe măsură ce sunt adunate resursele necesare dezvoltării tribului. În final, războiul va fi singura soluție: inamicii vor trebui șterși din abia scrisele file ale preistoriei. Cercetarea va fi, de asemenea, crucială. Veți avea la dispoziție și o gamă variată de vrăji. Terenul va fi full 3D, alterabil, climatul va varia, iar primitivii locuitori ai Terrei vor trebui să înfrunte grupuri întregi de T-Rex, Pterodactyl și Rap-tori. Astfel, jocul promite să fie dinamic și realizat după cele mai noi standarde. Chiar dacă piața este pur și simplu invadată de astfel de jocuri, iată că ideile noi sunt binevenite.



dardele din ultima generație având o emisie scăzută de radiații.

Aparatul are un design reușit, făcându-l astfel deosebit de atractiv. Din păcate nu putem spune același lucru și despre preț: acesta se ridică foarte sus, fiind practic un vis pentru mulți dintre noi.

Mad Max - Electronics Arts



EA promite lansarea unui Mad Max 'em up. Într-o lume postapocaliptică, unde benzina și energia sunt lucrurile în jurul cărora se învârt totuși Mad Max e pus pe fapte bune și începe să taie în stânga și-n dreapta... mă rog, în orice seamănă a inamic. Mad Max va avea și o opțiune multiplayer care va permite conectarea a 16 utilizatori. În plus, acesta va oferi suport 3D. Grafica nu aduce nimic nou, însă tinde să fie bine realizată. Data de lansare nu este cunoscută, în cel mai fericit caz acest joc urmând să fie lansat pe la mijlocul acestei veri.

Birth Of The Federation - Microprose

La ora actuală Microprose muncește din greu pentru a realiza la un nou joc strategic care se petrece în universul Star Trek: The Next Generation și care va permite gamerului să preia controlul asupra unei alianțe Star Trek majore. Acțiunea se va concentra asupra managementului de resurse, război și diplomatie și, în funcție de alianța pe care o va alege gamerul, va avea diferite abilități, puteri și slăbiciuni. La fel ca jocul de la Luca's Arts, Star Wars - Supremacy, Birth Of The Federation are un potențial extrem de ridicat, dar ar putea avea de suferit de pe urma acțiunii ceva mai complicate. Birth Of The Federation va putea fi jucat și pe Internet și va avea cu siguranță un mare succes în rândul fanilor Star Trek. Data de lansare nu este încă cunoscută. Oricum, jocul este așteptat cu nerăbdare cam de marea majoritate a gamerilor cărora le plac jocurile de acest gen.

Recoil - Virgin Interactive

Viitorul apare din nou sub degetul banala lui formă postapocaliptică. Se pare că tehnologia a scăpat de sub control și cele mai sinistre forțe au preluat controlul asupra computerelor care controlează absolut toate sistemele, inclusiv pe cel militar. Aici intrați voi pe scenă. Rebelii au nevoie de tine (oare când nu au?) pentru a conduce o capodoperă tehnologică denumită Battle Force Tank

(BFT), singura armă de distrugere în masă care a putut fi salvată de dominația inteligenței artificiale. Folosiți această formidabilă mașină de război în mod strategic și s-ar putea să reușiți să deconectați întregul sistem tehnologic și să salvați astfel planeta. În cazul în care nu veți reuși vă veți convinge, în modul cel mai neplăcut cu putință, că „îmbunătățirea nivelului de trai cu ajutorul tehnologiei” este doar o utopie (august '98).



Activision la lucru sau ce mai e nou în lumea RPG-urilor

Activision pregătește două noi RPG-uri. Primul este intitulat *Legend of the Five Rings* și preia idei din jocul de cărți creat de Wizards of the Coast, producătorii lui Magic: The Gathering. Acest nou produs aduce un inedit suflu dinspre mitologia japoneză, jucătorii având la dispoziție magie (I would have never guessed) și arte marțiale pentru a

duce la bun sfârșit quest-ul pentru găsirea părților unui artefact sacru. Celălalt titlu „in development” este *Third World*, un

RPG a cărui acțiune are loc într-o eră post-apocaliptică, mai precis în cel de-al

33-lea secol d.H.

În locul obișnuirilor pitice și spiriduși, jucătorul va fi însoțit de war droids, aliens, cyborgs, mutații și oameni. Pretty cool, isn't it?

Midway anunță MK4 pentru Playstation

Renumita firmă a prezentat de curând versiunea de Playstation a una dintre jocurile care s-au bucurat de un real succes pe N64: *Mortal Kombat 4*. Cele mai multe dintre efecte au fost incluse în joc, cu un frame rate

de 30fps. Problemele cu adevărat serioase apar în clipa în care pe ecran se află *Sub-Zero* și *Raiden*, acești doi luptători având atașate o mulțime de efecte de iluminare și fum care cauzează încetiniri ale sistemului. Midway promite o creștere a numărului de cadre pe secundă la 60.

FLASH NEWS

Crystal afișează un nou titlu: Kain II

Jocul aduce un nou standard în ceea ce privește consolele, folosind o versiune îmbunătățită a engine-ului..

Unholy War

Un alt joc din partea firmei Crystal Dynamics, care va fi accesibil la sfârșitul anului, este *Unholy War*. Variațiune pe tema *tactical RPG-ului*, asemănător cu *Final Fantasy tactics* și *StarControl*, *Unholy War* este un impresionant joc 3D de acțiune/strategie, pregătit pentru a invada consolele de pe întreg mapamondul în ultimul trimestru al anului 1998.

Origin declară „All systems go”

Zvonuri sumbre au apărut cu privire la Origin: există posibilitatea unei destrămări complete a echipei și a ieșirii de pe piață a firmei.

La ora actuală, unul dintre proiectele cele mai atractive ale companiei este *Privateer 3*, la care se lucrează din plin. Deoarece *Privateer 3* nu a fost încă anunțat oficial, Origin poate altera substanțial conținutul jocului - ceea ce se știe astăzi despre *Privateer 3* mâine poate avea cu totul altă formă. *Privateer 3* este programat pentru lansare în 1999 cel mai curând.

Bill Gates amenință

După recentul succes pe PC cu *Age of the Empires*, Microsoft intenționează să atace în forță și piața consolelor. Gates consideră că a venit momentul unei mișcări de amploare ca urmare a nesiguranței de care a dat dovadă Sony în ultima vreme. Cel mai bun câștigă!

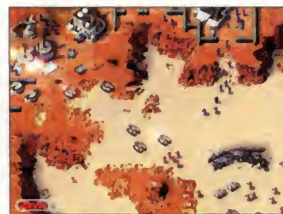


Surpriza anului 1998 ar putea fi continuarea lui Dune 2, cel mai jucat joc de strategie, de altfel primul joc de strategie real-time. Westwood a făcut valuri în presă cu anunțarea acestui eveniment.

Dune 2000 este evident urmașul faimosului Dune 2: The Building of a Dynasty. Grafica noului joc a fost îmbunătățită și adusă la o rezoluție mai bună; acum scurte filme video între misiuni vă vor conduce prin misiuni exact ca cele din Command and Conquer. Confruntări multi-player pe Internet vor fi acum posibile, permițând admiratorilor de Dune să se lupte între ei pentru prima dată. Toate unitățile vechi vor reveni pe scenă într-o formă nouă, dar vor fi și noi surprize. Gamerii se pot aștepta să conducă trupele de elită ale Împăratului (sardaukar-ii), trupele alcătuite din nativii planetei Dune (fremen-ii), ornithopter-ele, tancurile sonice și multe altele. Toate vă așteaptă

cuminițele pe hard-urile celor de la Westwood, și în curând vor face primul lor pas pe piață, ca în cele din urmă să ajungă sub mouse-ul vostru.

Acțiunea jocului este bazată pe romanul omonim al lui Frank Herbert. Deșertul constituie singurul mediu de luptă. Această lume aridă este renumită în întreaga galaxie pentru minele sale de spice, o



resursă valoroasă. Spice-ul este substanța care îi ajută foarte mult pe cei ce călătoresc prin spațiu, având însușirea de a prelungi viața. Această mirodene se găsește numai pe planeta Dune – de aici și conflictul dintre cele trei case (Atreides, Ordos și Harkonnen) pentru supremația pe planetă și, deci, controlul asupra spice-ului.

Ce este nou și ce este vechi, dar îmbunătățit

Brett Sperry de la Westwood afirmă: „Dune 2 este încă foarte căutat de fanii noștri. Ne-am decis să îmbunătățim clasicul și să dăm fanilor Dune, pentru prima oară,

Dune 2000

Vă amintiți de bunicul jocurilor de strategie real time? Ei bine, nepotul lui vine în forță să răstoarne lumea jocurilor.



▲ Pe Dune, ornithopter-ele sunt adevărații stăpâni ai cerului ...

experiența de a se lupta în rețea head-to-head. În același timp oferim jucătorilor care sunt noi în acest univers șansa de a se alătura fanilor Dune de pretutindeni.”

Tot Brett Sperry mai afirmă că „Romanul lui Frank Herbert a constituit principala sursă de inspirație. Este o lume exotică plină de intrigă politică și pericole ascunse, o lume fascinantă pentru un joc, iar acum cu acest nou Dune, devine din nou distractiv să iei frâurile războiului în propriile tale mâini.”

Dune 2000 este un joc ce presupune un conducător plin de abilități militare și tactice pentru a câștiga întrecerea lansată de Împărat: să fii primul care strânge cel mai mult spice și ia controlul planetei Dune.

Trei Case au venit pe Dune pentru a încerca să preia controlul

▲ Dune 2000. un exemplu de ... veritabilă evoluție.

Dragoste și război pe o planetă deșertică: Pretty romantic, isn't it? ▼



Idolele lui Frank Herbert în format „Red Alert” ...

planetei: onorabila Casă Atreides, viclenă Casă Ordos și distrugătoarea Casă Harkonnen.

Oricare Casă alegeți spre a conduce, luați în calcul faptul că balanțul dintre putere și eficiență vă vor duce la victorie. Cântăriți bine lovituri care să oprească producția de spice a inamicilor, în timp ce vă apărați împotriva atacurilor. Dar fiți atenți, neîmblânzitul deșert în sine are provocări mult mai periculoase decât cele ale inamicilor. Viemi imenși de nisip pot devora o armată întreagă fără nici un avertisment, lacomii negustori ai C.H.O.A.M.-ului pot pune la cale să vă întrerupă producția de spice, iar înșelătorul Împărat s-ar putea să acorde ajutor unei Case inamice. Cam neplăcut ...

Casele ce se vor lupta pentru Dune

Casa Atreides se caracterizează prin corectitudine, ei fiind mai mult administratori. Am putea spune că ei constituie „the good guys”. Oamenii lor sunt loiali, muncitori și pașnici. Inteligenți și nobili, conducătorii Casei Atreides atrag de partea lor toți oamenii pașnici. Soldații sunt devotați datoriei lor. Rapoartele recente arată că toți soldații și toate clădirile sunt în stare operațională și gata de acțiune.

Sursele noastre dezvăluie că mentatul lor este Cyril și că, după cum era de așteptat, Atreides n-a atacat nici o altă Casă până la data actuală, cu toate că s-au apărut foarte bine împotriva unei serii de încercări de sabotare, raiduri și alte

largi atacuri. Casa Atreides a încercat rezolvarea conflictului prin diplomatie, dar cu siguranță nu acesta va fi modul în care conflictul se va sfârși.

Casa Ordos reprezintă un cartel de familii bogate, aduse la un loc de dorința lor de securitate. Ei par să nu aibă mustrări de conștiință și au luat un avans prin actele de terorism și prin sabotaje. Istoria Casei Ordos este plină de manipulări, viclenii și minciuni. Mentatul lor este Ammon și se ocupă de operațiunile de pe Dune.

Casa Harkonnen este cea mai sălbatică Casă din Univers. Istoria lor conține o lungă listă de violențe pentru a-și atinge scopurile. Dacă un subordonat își omoară superiorul și-i ia poziția el va fi recunoscut și respectat. Acțiunile lor militare se schimbă mereu și sunt foarte greu



▲ Ce poate fi mai rău: înfrângerea sau confruntarea cu un asemenea ofițer?

nu par să urmărească minarea spice-ului, ci doar distrugerea (totală sau parțială) a celorlalte Case.

Noile opțiuni și avantajele jocului

Dune 2000 e programat să apară în primăvara acestui an. Iată opțiunile ce se anunță pentru joc: posibilitatea de a juca în rețea (LAN - local area network), dar și pe Internet. Interfața jocului va fi și ea una nouă. Grafica se va schimba, va fi pe 16 biți sau 8 (pentru un joc mai rapid). Unitățile vor fi cele vechi, deja binecunoscute, dar vor îmbrăca o haină nouă (aici trebuie spus că o să apară și ingineri). Toate misiunile au fost refăcute și au o nouă poveste de fundal. Aceste povești vor fi însoțite de filme. Misiunile includ: mercenari, traficanți și fremenii (care vor lua partea Atreides-ilor, probabil). Efecte vizuale superbe, fum transparent, se vor putea vedea urmele rachetelor. Se pot forma armate, radarul va detecta și avioanele, se vor putea cere și semne „de ecran” pentru a putea sări de la o luptă la alta instantaneu.

Cam asta se așteaptă

Acum va rămâne de văzut și de așteptat până când se va lansa jocul ca să putem pune mâinile pe el și să-l butonăm până ne vine rău. După ce ne vine rău să scriem și un preview ca s-o lășăm mai jos cu laudele și să criticăm promisiunile care nu au fost ținute (dacă nu au fost ținute).

Sergio



▲ SPICE - „THE FINAL FRONTIER”

de anihilat. Radnor este mentatul care se va ocupa de luptele de pe Dune. Radnor a ajuns în această poziție după ce l-a asasinat pe învățătorul său, mentatul Marko. Harkonnen-ii

▲ Seceta provoacă furie ... furia provoacă război ... războiul provoacă moarte. Vă mai place Dune?

Un cort „ultimul tip”. Ce-ți poți dori mai mult?



Producător: Westwood Studios
Distribuitor: Westwood Studios
Adresă WEB: www.westwood.com
Data lansării: primăvara 1998

EverQuest

Jocul jocurilor sau doar un vis? Fiți gata să intrați într-o lume imensă. Imensă...hmm...puțin spus.

Bine ați venit în EverQuest, un adevărat joc RPG, 3D, plin de fantezie și cu opțiuni de multiplayer de-a dreptul uimitoare! Ce ați zice de nici mai mult nici mai puțin de 1000 de jucători? Vă cam sperie, nu? Așa este cu lucrurile noi!

Preghățiți-vă să intrați într-un mediu virtual imens - o lume întreagă cu speciile sale diverse, sisteme economice, alianțe, politică. Vă puteți alege personajul dintr-o varietate de rase și clase, și vă puteți începe aventura în oricare dintre orașele de pe câteva continente, pe care va trebui să le explorați. De acolo, echipați-vă pentru aventura vieții voastre: căutați aliați, adunați cunoștințe și îndreptați-vă spre o lume bogată în catacombe, turnuri, cripte, mănăstiri ale Răului, teritorii și realități dincolo de imaginație. Deprindeți abilități (skills), câștigați experiență, găsiți comori și echipament, întâlniți prieteni și confrunțați-vă cu dușmani. Nu-i de ajuns? Se pare că nu este tot, deci ce mai vine...?

Mai avem de explicat jocul, oameni buni, jocul.

O multitudine de aventuri și misiuni vă așteaptă, dar voi vă

alegeți rolul, voi vă scrieți destinul. Fie că sunteți un cavaler nobil, un elf mic și vicios, un pitic lacom, sau orice altceva vreți nu uitați un singur lucru:

Sunteți într-o nouă lume a fanteziilor

Un RPG făcut din temelii să fie un joc online imens. Lumea lui EverQuest a fost creată să suporte până la 1000 (!!!) de jucători per server. Jucătorii pot alege personajul dorit din 12 rase și 14 clase, inclu-



zând: pitici, ogres, trolls, arcași și vrăjitori. Va trebui să deprindeți (săci!) peste 40 de abilități (skills) diferite, veți avea mii de obiecte de câștigat și adunat, incluzând artefacts cu puteri miraculoase. Cinci continente vă așteaptă să le



◀ *Încă dol, trel „micuț” ca el și cred că pot spune că s-a zis cu specia umană (în joc bineînțeles).*

▶ *Val darling, ce romantic ... noi doi sub clar de lună. Poțtim un pahar de șampanie. Val ai murit... ce păcat, era otravă! Happens...*

▶ *Tocmai ieșit de la bar, X, se îndreaptă pe drumurile întortochiate ale orașului minunându-se la țiglele bitmap ce lasă să cadă umbre.*

▶ *Unul din barurile în care vă veți îneca necazurile. Nu garantez că o doză prea mare de alcool nu vă va dăuna. So, watch it!*

explorați, și acestea pe lângă alte planuri și dimensiuni diferite. Va fi posibil să vă aventurați într-o astfel de lume și singuri dar este recomandat să vă adunați prietenii și să faceți o echipă pentru a duce la bun sfârșit o anume misiune. Fiecare clasă și specie are avantajele și dezavantajele ei, iar grupurile mai puternice vor lucra ca o echipă. Vă așteaptă sute de magii, zeci de arme, dintre care unele magice. Player killing (PK) este configurabil,



astfel încât cei răi pot să se omoare între ei după cum vor, iar cei care sunt mai pașnici (cu PK off) vor fi imuni.

EverQuest e un mediu 3D cu diverse perspective vizuale ale acțiunii. Veți putea trece de la first person la una din pozițiile bird eye view pentru a



facilita lupta. Grafică superbă SVGA (640x480), peisaje color la 16 bits, cu zone de aventură incluzând catacombe, tundra arctică, deșerturi vaste și chiar medii complet subacvatice. Personajele sunt toate poligonale, deci 3D.

EverQuest s-ar putea numi pe bună dreptate un MUD (Multi-user, Dungeons/Dimensions) cu grafică. Ce este de fapt un MUD? Este un joc bazat pe text, unde practic nu există nici un fel de imagini, ci doar o poveste scrisă, în care jucătorii scriu, la rândul lor, destinul unui



Un ogre sub clar de lună. Ce romantic... dar ce mâini are omul ăla, dacă te atinge puțin probabil că te vei sparge. Keep off!

erou. Când veți juca EQ prima dată, veți crea un personaj la alegere din cele 12 rase, 14 clase, de sex feminin sau masculin, și veți avea și ocazia de a modifica după voie atributele personajului (anume cât de puternic sunteți sau cât de deștept sunteți). Apoi veți plonja alături de el într-o lume virtuală în care puteți face ce vreți. Vă definiți rolul pe care-l vreți în funcție de cât de bine jucați.

Lumea EQ este una de fantezie, o lume a magiilor și a dragonilor, a



marilor vrăjitori și a înfricoșătoarelor horde de orci, o lume în care puteți duce la capăt oricare misiune ce vă apare în cale, și asta numai dacă vor ai voștri mușchi. Ați putea alege să fiți un negustor care scoate profit din vânzările de obiecte dintr-un oraș în altul sau un luptător înclinat numai pe distrugere. Echipa de la Sony Interactive Studios America (SISA) a creat practic mediul înconjurător, iar noi, gamerii, îl populăm și îl modelăm așa cum vrem noi.

Cine și de ce a conceput EverQuest? Alte detalii?

Echipa care a realizat acest joc (și care promite tot ce a fost descris mai sus și va fi enumerat mai jos și va fi prezentat în poze și va fi... somebody stop me!) este o parte din SISA, este aceeași echipă care a mai lansat hit-urile Rally Cross și NFL Gameday '97. „Am luat lumea consolelor pe neașteptate și am produs schimbări majore, acum ne

▲ Un astfel de peisaj trebuie să recunoaștem că nu mai întâlnim atât de des în alte jocuri, decât în poze. Acum vei avea ocazia să te plimbi în altfel de medii minunate.



▲ Bine ați venit în minunata lume EverQuest. Acesta este magazinul unui hoț. Cu ce vă poate ajuta? Just name it!

◀ O zonă de aventură (adventure zone). Aici vă veți juca de-a nemuritorul luând capetele adversarilor. There can be only one!

► Orașele arată super, parcă tocmai au fost scoase dintr-o poveste. Va fi o plăcere să umblî pe aici.

îndreptăm privirile spre jocurile online. Tanarus, a fost primul de acest gen și a fost deja lansat, se găsește pe piață. Este un simulator de tanc futurist, it's hot!." EverQuest după ce va fi lansat, va fi în continuare în modificări, se vor face add-on-uri, noi quest-uri speciale pentru cei care formează echipa cea mai activă, vor fi creați noi monștrii, noi teritorii și noi orașe.

Transportul în joc va fi și el diversificat, ne promite SISA, veți avea la dispoziție bărci, vrăji de teleportare și poate chiar cai.

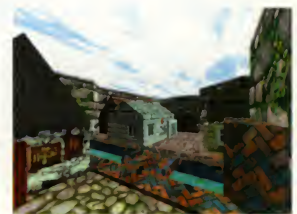
Luptele vor fi real time dar nu va conta cât de repede puteți să distrugeți mouse-ul butonând. Armele vor avea o anumită viteză la care puteți „trage”.

De-a lungul jocului se va pune și întrebarea: „Who turned off the sun?” căci va fi o perioadă când va răsări luna și veți avea mare nevoie

de infravision ca să vedeți prin beznă.

În joc vă veți confrunța și cu probleme de economie. Astfel, la unele magazine prețurile vor crește sau vor scădea în funcție de cerere și ofertă.

Natura va avea și ea un rol important în joc: va ploua, va fi ceață, vânt, ninsoare, toate acestea afectând jocul prin reducerea vizibilității sau prin apariția unor trasee alunecoase: bălți etc.



Personajele se vor plimba prin aproximativ 6-12 orașe, 20 de zone de aventură (adventure zones). Orașele s-ar putea chiar închide în timpul nopții. Dar cum ar putea porțile unui oraș să țină afară un rogue (care la urma urmelor are toate uneltele necesare pentru a-și face drum până înăuntrul orașului).

După lansarea jocului se va continua lucrul la extinderea teritoriilor lumii Norrath. Personajele vor avea chiar și o religie și diferiți zei, dar nu s-a decis dacă acestea vor afecta într-un anumit fel jocul.



Intrarea în castel. O poartă maeștoasă vă desparte de un oraș. Nu întârziati prea mult seara că s-ar putea să rămâneți afară

Povestea este vastă, dar totodată sumară, deoarece va fi realizată în fapt chiar de jucători prin acțiunile lor.

Personajele sunt capabile de orice. Sunt în stare să ucidă pe la spate (dirty little cheater) sau să jefuiască la drumul mare. Dar, totodată, trebuie să luăm în calcul că și de această dată rămâne valabil proverbul: după faptă și răsplată.



Astfel, orice act de vandalism, orice crimă făcută pe teritoriul unui oraș sau într-o zonă civilizată se va pedepsi prin închisoare. (Ironia soartei! Nici aici nu scăpăm de obligativitatea bunelor maniere.) Tot în oraș, pentru a vă proteja obiectele colecționate, veți putea beneficia de un seif. Cât de „safe” va fi acesta rămâne de văzut.

La alegere, puteți fi fierari într-un oraș și puteți avea chiar și un magazin.

Dacă vă adunați mai mulți la un loc, puteți pune bazele unei bresle care vă va permite accesul la cumpărarea unei clădiri sau a unui anumit logo.

Jucătorii care vor alege să acționeze ca non-PK, vor fi imuni la atacurile altora și nu vor putea lovi decât monștrii și NPC-ii, adică jucătorii puși la dispoziție de calculator. Ei vor lupta cu alți non-PK în niște arene amenajate, dar până la un anumit punct, căci nu se vor

▲ Un templu închinat unui zeu. Arată cam ciudat, parcă e o bandă rulantă cu un covor albastru. Câtă comoditate!

▼ Ce bine trebuie să te simți când hoinărești prin imensele păduri desequoia, iar brazil... pe ăla îl iau eu de Crăciun. OK?



putea omori. În schimb, loviturile vor putea provoca stări de inconștiență – o bună ocazie pentru adversarii de a jefui ca în codru (se poartă!).

Ce-ar mai fi de spus

Ar mai fi de spus că un astfel de joc e pretențios (nu poți juca la voia întâmplării pe orice calculator îți pică în mână), iar minimul de cerințe s-ar putea stabili undeva pe la un Pentium MMX la 166Mhz cu 32 Mb RAM și va rula sub Windows '95. Programatorii din echipa de la SISA recomandă și un card video 3DFx, cel puțin la fel de rapid ca cel Voodoo. Aceste cerințe se pot modifica și ele în funcție de noutățile ce s-ar putea ivi (evident, nu foarte îmbucurător). Cu siguranță, aceasta va constitui o lovitură sub centură dată gamerului român. SISA mai anunță că în curând se va începe selectarea a 250 de gameri de RPG-uri care vor fi beta-testeri.

Jocul, în general, amintește de Prey, The Ream și Ultima Online. Rămâne de văzut însă care lume ne va plăcea mai mult de acum încolo: cea virtuală sau cea reală și cât timp ne va răpi un astfel de joc din timpul nostru liber și din nota de

plată pentru telefon. Acest game va fi o bornă kilometrică în lumea jocurilor sau poate deveni cea mai mare dezamăgire din istorie.

Vom trăi și vom vedea.

Sergiu

◀ Vai nenea ce barbă aveți și ce mușchi. Ce ziceți facem o coaliție și s-o omorăm pe tanti vârcolac de acolo? Cum? E cu dumneavoastră? Mă scuzați!...

Producător: Sony Interactive Studios America (SISA)
Distribuitor: SISA
Adresă WEB: www.everquest.com
Data lansării: unknown ... yet



Plane Crazy

Se găsește pe:

LEVEL CD
 Martie '98

Căutați un joc arcade racing ceva mai diferit? Atunci aruncați o privire asupra jocului produs de Inner Workings.

Ce știți despre prietenii noștri secețeni? Să vă dau câteva informații - sunt prietenoși, beau o grămadă de alcool și sunt unii dintre cei mai buni dezvoltatori de soft de divertisment situați lângă Anglia.

What's the difference?

Simulatoare de curse arcade 3D s-au tot văzut. Plane Crazy însă diferă prin ceva esențial: cursele se dau între avioane. Ideea vine de la cursele de avioane radioghidate. Această idee transpusă în practică are un impact interesant asupra gamerilor. Altfel decât în cadrul jocurilor arcade actuale, aici ai ocazia de intra în pielea unui pilot de avioane de acrobație care trebuie să se întrecă pe diferite circuite cu alți piloți dornici de succes.



Nu prea ai alteceva de făcut decât să mergi cât de repede poți și în același timp să caști ochii la podurile, trenurile sau diferitele obstacole care apar pe pareurs. Să te zdrobești de peretele unui canion nu este deloc așa de neplăcut, mai ales când ai ocazia de a admira o explozie de toată frumusețea. Așa că, don't worry, be happy... că toată atmosfera jocului este însoțită de elemente spectaculoase și care mai de care mai haioase.

În plus, gamerul mai trebuie să fie dotat și cu ceva spirit strategic. Nu numai că trebuie să treci linia

▲ Cui nu i-ar plăcea să facă un mic zbor de noapte printre clădirile unui astfel de oraș.

▶ Nu prea-i indicat să mergi doar la câțiva metri de suprafața apei. Nu de alteceva da' avioanele ăstea nu prea se-mpacă cu apa!



de bine realizate, existând reflexii, umbre real-time, sunete și obiecte clar și bine conturate.

O idee bună, dar...

Peste tot în joc există animații foarte bine realizate precum și efecte ca cel de ceață, ploaie, ninsoare etc. Poate că ar mai fi trebuit luat la considerare și n-ar fi stricat să existe poate un tutorial în care pilotul începător să învețe să manevreze cum trebuie aparatul de zbor. Este destul de dificil la început să faci față celorlalți concurenți, mai ales că aceștia știu exact care traiectorie este cea mai bună. Adesea nu prea știi ce viteză trebuie să ai pentru a intra într-o curbă. Astfel încât, ori



▶ Peisajul te cam derutează! Nu prea știi încotro s-o apuci.



te zdrobești de peretele canionului, ori mergi ca mecul și pierzi urma celorlalți concurenți. Chiar dacă la prima privire Plane Crazy pare simplu, odată ce intri un pic mai adânc în joc o să descoperi că îți trebuie vreo câteva ore bune de zbor până să reușești să zbori bine. Este enervant de asemenea și faptul că toate cursele se desfășoară contratimp. Checkpoint-urile, chiar dacă sunt destul de bine plasate, la intervale acceptabile, sunt amplasate în cele mai greu accesibile locuri, ceea ce te face să-ți cam piară cheful de a-l juca în disperare.

Una peste alta, jocul e asemănător cu Wipeout. Ca și în acest joc, diversele obstacole, care se întâlnesc cam peste tot în joc, pot fi distruse cu ajutorul unor tunuri sonice. În Wipeout existau lasere și alte minuni de genul ăsta.

Oricum, chiar dacă jocul nu va avea un răsunet atât de mare pe cât se așteaptă producătorii, cel puțin iată că fanii simulatoarelor de curse arcade 3D au ocazia de a juca și alteceva decât cursele de mașini banale și, de ce nu, plictisitoare la un moment dat.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: Inner Workings
 Distributor: Europress
 Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win95
 Data de lansare: Aprilie '98

Montezuma's Return

Se găsește pe:
LEVEL CD
Martie '98

Max Montezuma se întoarce! După mai mult de un an Utopia Technologies apare din nou pe scena jocurilor. Tomb Raider și Turok capătă concurenți din partea unui remake al anilor '80.



n anul 1984 apărea un joc pe 8 biți cu numele Montezuma's Revenge.

Acesta s-a vândut la vremea respectivă în peste 600000 de exemplare.

Acum, după 14 ani, Utopia Tech., producătorul jocului original revine cu o sechelă care tinde să concureze cu action-3D-urile aflate în vogă la ora actuală, printre acestea numărându-se Tomb Raider, Mario 64 și Turok: Dinosaur Hunter.

Montezuma's Return este un first person-action game, însă aici rolul cel mai important este nu de a distruge tot ce mișcă, ci mai degrabă de a soluționa misterele ce înconjoară lumea mistică în care pătrunzi.



Fioros și hidos iese din foc paznicul comori... Difícil de distrus și plăcut de privit!

O istorie de sute de ani

Anul 1384. Războiul aztec este aproape de sfârșit. Armata regelui Montezuma a fost învinsă, iar imperiul a fost distrus. Montezuma și-a ascuns întreaga comoară adânc în apropierea Marelui Templu aztec. Disperat fiind, regele a dat poruncă celor mai fideli sfetnici ai lui de a crea un labirint înțesat de capcane în care să fie ascunsă comoara. Din acea zi, și la sute de ani după ce acest labirint a fost creat, fiecare muritor care a pus piciorul în acel loc și-a găsit sfârșitul într-un mod mai groaznic decât vă puteți închipui. Chiar și suflul acestora a fost îngropat între zidurile templului pentru veșnicie.

Oamenii regelui erau puternici, dar nu puteau face față armatelor inamice. De aceea, regele Montezuma și puținii oameni care au mai rămas în viață și-au abandonat țara și de atunci nimeni nu a mai auzit nimic despre azteci sau civilizația lor.

De-a lungul anilor, mulți au auzit despre legenda comorii regelui Montezuma. Și mulți au fost aceia care au pierit încercând să afle unde se pot ascunde neprețuitele comori. Totuși, în anul 1932 un aristocrat pe nume Horace Armstrong Green a adunat o grupă de 12 mercenari într-o expediție prin care intenționa să dea de urma legendei. Horace a fost singurul din cei 13 care s-a mai întors din expediție, însă acesta era de nerecunoscut. Aceia care l-au cunoscut pe Horace au spus că acesta și-a petrecut ultimele zile din viață vorbind despre zombi, extraterestri și capcane mortale care au adus moartea asupra celor 12 compatrioți ai săi.

Horace nu a mai trăit decât 3 săptămâni de la întoarcerea lui. La autopsie s-a tras concluzia că moartea a survenit în urma unei infecții la creier extrem de rare, provocată de paraziți nemaîntâlniți până atunci.



Templul aztec așteaptă să-și dezvăluie toate tainele și capcanele. Good luck!



Un tip supărat, cu niște mâini care seamănă cu niște ciocane. E de-a dreptul îngrozitor când te gândești că mai întâiești și așa ceva-n joc.

Ceva mare, cu multe colțuri... oare ce poate fi?

Un războinic care deo-camdată își ține suflul pe umăr și se plimbă liniștit de parcă nici n-aș fi... chiar lângă el.

Anul 1998. Aventurierul Max Montezuma (singurul descendent pe linie directă din clanul regelui legendar Montezuma) pleacă spre țărmurile lumii mistice din care se trage pentru a lua în stăpânire ceea ce îi revine pe drept cuvânt. Nimeni nu știe exact de unde vine Max și încotro se duce, un singur lucru este sigur - dacă există pericol, atunci

Max va fi acolo. Unii cred despre el că este un vânător de capete, unii cred că este mercenar, iar alții îl cred spion internațional. Chiar dacă nu dorește, încercăturile se țin scai de el, iar Max nu are de ales decât să le înfrunte.



In the game

Folosind un engine dezvoltat chiar de către Utopia, jocul are o grafică la care se mai putea cu siguranță lucra. Multe obiecte sunt reprezentate sub formă de poligoane, iar animațiile sunt practice de proastă calitate. Personajele și obiectele sunt reprezentate atât de „pătrășos” încât plăcerea de a juca se reduce practic la minim. Nici chiar cu 3Dfx lucrurile nu se schimbă prea mult. Cu toate că texturile sunt mai bine reprezentate figurile și toate elementele grafice ale jocului sunt

într-o stare care lasă de dorit. Cel puțin din punctul acesta de vedere se mai putea lucra mult la Montezuma's Return. Dacă jocul ar fi avut un aspect la fel de impresionant ca povestea acestuia, atunci cu siguranță că ar fi avut ceva succes pe piață.

Față de Tomb Raider și Turok, Montezuma's nu excelează. Însă cei cărora le plac acest gen de jocuri vor avea un motiv de a-și petrece ceva timp pentru a dezlega misterele lumii legendare ale regelui Montezuma.



Șobolani care aduc mai degrabă aminte de un film de groază. De-ar fi și ei ceva mai indulgenți cu sângele meu ar fi totuși bine.

Spre deosebire de alte jocuri action 3D, de exemplu Quake, Montezuma's Return se rezumă doar la câteva taste, ceea ce permite o deservire ușoară a jocului. Așadar, dacă deservirea este simplă atunci acțiunea este mult mai complicată decât puteți crede. Labirinturile parcă nu mai iau sfârșit, iar în locurile în care crezi că nu se află nimic găsești cele mai neașteptate lucruri. În plus, aici nu vei avea în dotare nici un fel de armă, decât poate prea sensibilele mâini și picioare. De asemenea este destul de dificil să te orientezi în

spațiul 3D al jocului. De exemplu, ajungând la un nivel în care trebuie să sari pe niște insule mișcătoare am constatat cu surprindere că nu ai niciodată certitudinea că ai sărit bine de pe o insulă pe alta. Orientarea este practic zero în astfel de situații. În plus, este foarte dificil să te deplasezi pe porțiuni înguste. Și când întâlnești astfel de locuri trebuie să te deplasezi încet de tot și să ai mereu grijă ca drumul să fie undeva în mijlocul ecranului.

Enough is not.. enough!

Fețele hidoase ale zombilor, precum și ale celorlalte personaje din joc, sunt statice! Lucru care supără peste măsură. Nu există nici un fel de grimasă sau oarecum o mișcare a capului... nimic. Loviturile pe care le dai cu picioarele sau mâinile sunt niște imitații de reprezentare a membrilor mai sus amintite fără nici un fel de efect.

Și practic nu știi niciodată când ai lovit un adversar și când nu. La fel de puțin știi când ai distrus un adversar. Dacă te chinui ceva mai mult să ucizi vreun inamic și faci eforturi disperate de a scăpa de arma acestuia, bătă, topoare etc., constăți cu surprindere că la un moment dat te uiți speriat în jur și inamicul a dispărut fără urmă. Nu rămâne nimic în urma lui decât nervii pe care i-ai acumulat încercând să lovești cât mai precis cu mâna sau piciorul.

Pentru ca acțiunea să fie mai dinamică în joc apar și animale. Numărul acestora este însă destul de redus, până în prezent gamerii din redacție nedescoperind decât



Rarele animale care sunt întâlnite în joc aduc mai degrabă cu niște poligoane zburătoare.

câteva păsări care aduc mai mult a pătrate zburătoare și șobolani care aduc aminte mai degrabă de filmul Frankenstein decât de ce vedem noi prin împrejurimi. Uneori nu am înțeles nici rolul unor poduri mișcătoare! Se mișcă pur și simplu fără a avea nici un sens. Sunt puse poate pentru a crea impresia că prin joc mai sunt și ceva animații.

Chiar dacă Utopia Technologies a căutat cu disperare până acum un distribuitor important, se pare că nimeni nu este interesat de acest joc care poate își găsește locul undeva

Poate că ar fi mai interesant dacă și-ar mișca și buzele din când în când.



prin anul 1995. La sfârșit de mileniu era mult mai interesant un joc care să dețină o grafică dinamică și bine lucrată. Cu toate că minusurile sunt foarte multe, se poate ca Montezuma's Return să fie pe placul unor gameri ahtiați după acest gen de jocuri. Nu în ultimul rând trebuie amintit că din pachet mai face parte gratuit și versiunea completă a jocului din 1984 Montezuma's Revenge. Poate că astfel noua versiune va fi vândută ceva mai bine!

Mr. President



◀ Iată că un „cap pătrat” cu bătă tocmai a făcut cunoștință cu mâna mea stângă. Efectul de apă din fundal este demoralizator.



Nota LEVEL

Producător: Utopia Technologies
Distribuitor: Necunoscut
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Optional
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

Front Page Sports Ski Racing

Este iarnă, este frig... zăpada de pe pârtie scârțâie sub greutatea clăparilor. Vântul a încetat să mai bată... În liniștea albă, o siluetă se lansează printre brazi. Victoria sau eșecul depind de viteză și flexibilitate. Vă considerați destul de pregătiți pentru a intra în cursa de schi?

Pentru pasionații acestui sport, Sierra a pregătit un nou simulator. Personal nu agreez jocurile de acest gen, dar sunt nevoit să recunosc că FPS Ski Racing este o încercare remarcabilă, demnă de laudă. Seriozitatea celor de la Sierra este recunoscută de gamerii din întreaga lume. Jocurile produse de renumita firmă americană (Shivers 2-Harvest of Souls, Outpost 2, The Incredible Machine, Lords of the Realm), în ciuda faptului că nu abundă în elemente inedite, fac parte din gama de jocuri cotate ca „bune”. În domeniul simulatorelor (seria Earthsiege, Silent Thunder - A10 Tank Killer, Red Baron 1 și 2, Aces of the Pacific, SODA Off-Road Racing) situația este asemănătoare. Nici unul nu se ridică la nivelul de capodoperă, dar calitatea este mulțumitoare.

Se pare că cei de la Sierra s-au hotărât să transpună în realitatea virtuală un mare număr de sporturi. Astfel a apărut impresionanta serie „Front Page Sports”. Lista cuprinde

► În ultimii ani sexul siab și frumos apare din ce în ce mai mult pe pârtiile de schi.

Baseball '96 și '98, Football Pro '96 și '98, Trophy Bass 1 și 2 (pentru amatorii de pește proaspăt), Golf și Ski.

Astfel, jucătorul are posibilitatea de a conduce echipe faimoase la victorie, de a-și încerca norocul în apele reci ale tumultuoaselor râuri nord-americane sau de a încerca să-l învingă pe Alberto Tomba pe unul

cu meniurile puse la dispoziție.

După o scurtă perioadă de acomodare, se poate trece cu rapiditate la setarea tastelor (în număr de aproximativ 20), a detaliului grafic etc. După ce „tortura” aceasta ia sfârșit,

► Grafica din FPS Ski Racing nu este extraordinară, dar este perfect funcțională.

▼ Acesta este un mod mai curios al schiorilor de a testa duritatea stratului de zăpadă.



Se găsește pe:
LEVEL 40
Martie/98



dintre numeroasele și dificilele trasee din FPS Ski Racing.

Confrunțați cu realitatea

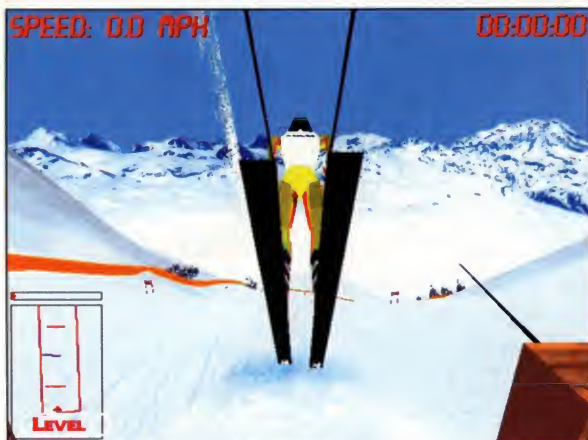
Amprenta celor de la Sierra este vizibilă încă din meniul principal, unde jucătorul are posibilitatea de a contempla logo-ul firmei printre fulgi ușori de nea. În cele din urmă însă are loc inevitabila confruntare

urmează alegerea unuia dintre traseele oferite. Jucătorul poate lua parte la probe de slalom, slalom uriaș, Super G, coborâre etc. Partea cu adevărat interesantă este selectarea echipamentului.

Într-adevăr, veți avea posibilitatea de a vă alege schiurile, clăparii și celelalte accesorii pe care le considerați necesare.

În joc sunt respectate legile fizicii. Ca urmare, veți putea seta





▶ Avânt spre unii din cei mai impresionanți munți pe care l-am văzut într-un simulator.

Startul este unul dintre cele mai palpitante momente ale cursei. Sau poate singurul...

condițiile atmosferice, pentru a simula desfășurarea reală a curselor.

Sierra a introdus și modul VCR, prin intermediul căruia veți putea viziona reluări ale coborării din diferite puncte de pe traseu. De asemenea este posibilă crearea unor videoclipuri.

Amănunte și detalii

Versiunea actuală nu permite jocul multiplayer, însă Sierra pregătește o variantă care să includă moduri de competiție atât prin intermediul Internet-ului, cât și al modemului sau al rețelilor locale. Pentru început va fi disponibil un patch, care va putea fi procurat, prin Internet, de la site-ul Sierra.

Deși cerințele minime ale acestui joc se află la nivelul unui Pentium 90, este preferabil să dispuneți de ceva mult mai puternic (vă recomandăm în jur de 166MHz) pentru a vă putea bucura de minuțiozitatea detaliului. Un acceleror grafic poate ajuta mult în acest sens.

În ceea ce privește grafica, aceasta nu excelează. Totuși, numărul mare de poligoane generate de joc sunt o mare povară pentru procesor. Brazilii sunt reprezentați asemeni unor piramide texturate, iar pe deasupra capului tree forme geometrice dubioase simbolizând,

probabil, teleseanele existente în orice stațiune de iarnă care se respectă.

Chiar făcând abstracție de grafică, jocul prezintă aspecte cel puțin curioase, unul dintre acestea fiind senzația de viteză.

Nu pot contesta faptul că este foarte bine redată în timpul unei coborări la viteza de 50 de mile pe oră, dar consider pur și simplu ridicolă ideea celor de la Sierra de a acorda puteri supranaturale jucătorului, care este capabil de performanță fără

precedent de a urca pista la viteze de 10-15 MPH (probabil au considerat că „senzația” de Superman ar fi mai atractivă decât realitatea în acest



▶ Uite în sfârșit o poziție corectă de „coborâre”.

La 41.6 MPH, jucătorul va fi în curând izbit de bruscă manifestare de efervescență a suportelor.



simulator). Pe lângă această remarcabilă abilitate, jucătorul mai are posibilitatea de a executa și anumite figuri acrobatice (sincer să fiu, mie nu mi-a reușit nici una, deși am depus eforturi substanțiale).

Sunetul nu este nici pe departe remarcabil. Schiorul (-oarea) emite semnale sonore ciudate, în funcție de viteză, lungimea saltului, duritatea căzăturii etc. M-a surprins și faptul că, deși pe traseu nu există nici măcar un suport entuziasmat, odată ajuns în vecinătatea liniei de finish am fost întâmpinat, brusc, de efervescența unei mulțimi de fani.

Sfârșitul unui vis

Iarna este un anotimp fascinant, al eliberării, prin sporturi, din închistarea vieții cotidiene. Sierra a încrestat să aducă această eliberare în casa tuturor aelora care dispun de un PC performant. Și totuși, prețul care trebuie plătit (procesorul-monstru) este mult prea ridicat, calitatea joelului rămânând în limitele medioerului.

Oricum, simulatoarele de sport sunt în general ceva mai „ciudate” realizate. FPS a fost conceput destul de atent, însă ar mai fi trebuit lucrat la grafică și se puteau evita o mulțime de erori supărătoare (schiorul care urcă pârția cu peste 15 mph).

Mike

Nota LEVEL

Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 166, 16 MBRAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

Se găsește pe:

LEVEL CD
Martie/98

Battle Zone

Cei buni și stelați (U.S.A.) se confruntă, încă o dată, cu cei răi și roșii (U.R.S.S), într-un viitor sumbru, având ca fundal nemișcarea și liniștea selenară.

Si totuși, este doar un joc prin intermediul căruia jucătorul devine personajul principal pe scena unui război în care a fi loial este o caracteristică rară, iar rebeliunile aparțin cotidianului. Decorul este unul destul de atrăgător pentru fanii SF-ului.

Misiunile non-lineare vă vor purta prin deșerturile de pe Marte, lunile urbanizate ale planetei Venus, precum și pe alte meleaguri, nu mai puțin exotice. Bio-metalul de origine extraterestră va fi resursa care va sta la baza armatelor pe care le veți construi, în încercarea temerară de a strivi puterea sovietică. Și, deși totul pare a aparține viitorului, nu cel de-al treilea mileniu, ci anii '60 au fost martorii ploii de meteoriți din Strâmtoarea Bering. Atunci, oamenii de știință americani și sovietici au descoperit, simultan, un prețios bio-metal extraterestru. Materialul era atât de maleabil încât putea fi transformat în arme destul de puternice pentru a altera soarta întregului Război Rece. După ce au avut loc câteva experimente,

▲ O turelă părăsește în grabă baza, purtând mesajul de pace și prietenie către sovietici.

▶ Efectul MAG Cannon-ului asupra inamicilor este îndușoșor, dar mila nu își are locul în BattleZone.

▼ Se poate observa cu ușurință similitudinea dintre BZ și Uprising.



stocul de bio-metal s-a diminuat drastic. Drept urmare, cercetarea a fost redusă la cote inacceptabile, fapt care l-a determinat pe președintele Kennedy să inițieze un program spațial de mare amploare, cu scopul de a căuta, printre stele, resursele necesare. Pentru a atinge acest scop mai mult decât îndrăzneț a fost creată o organizație secretă de elită, a cărei misiune consta în localizarea și exploatarea rezervelor de bio-metal din galaxie.

În căutarea răspunsurilor

Cu 12 ani în urmă un joc arcade numit Battlezone încerca să ocupe un loc onorabil pe atunci noua piață a entertainment software-ului. Era un joc dintr-o categorie de mare succes în epocă, simplist, dar foarte popular. Se prea poate ca Activision să fie una dintre numeroasele firme care reactualizează titluri vechi, dar noua versiune conține atât de multe elemente noi și obligă la o atât de mare implicare în universul virtual, încât se pare că doar ideea originală coincide în ambele jocuri. Am stat de vorbă cu **Andrew Goldman** (producătorul) pentru a afla amănunte cu privire la universul Battlezone.

Rezultatul unei prime rafale de întrebări a fost aflarea faptului că echipa care a lucrat la Battlezone-ul anului 1998 este complet nouă. Cu alte cuvinte nici unul dintre cei care sunt responsabili pentru prima variantă nu au mai participat la dezvoltarea versiunii actuale. Noii „vinovați” au petrecut mult timp în fața jocului original (pe bază de fise), așa că s-au familiarizat cu el. Situația a fost asemănătoare în cazul lui Interstate 76, Spycraft și Zork. Toate aceste produse sunt dovada existenței unei echipe unite, înnebunită după strategie și acțiune, implicată în crearea unor jocuri care se doresc a fi inedite, atractive, cu o jucabilitate mare etc.

Pentru nostalgici, situația nu este chiar roșd: jocul original nu va fi inclus pe CD din cauza unor probleme de licență. Există totuși elemente comune între cele două jocuri aparent separate. Povestea (fie că vă vine să credeți sau nu, Battlezone are un caracter epic) își are rădăcinile în versiunea clasică. Fiecare element de gameplay apare în noul joc sub o formă sau alta. Diferența stă în surplusul apreciabil de noutăți. Dar cel mai important este faptul



Ambuteiaj? Pe lună?

că, deoarece Battlezone-ul original a revoluționat industria jocurilor prin posibilitatea de a conduce un tanc pe un câmp de bătălie 3D, cei de la Activision au decis ca noua versiune să fie, la rândul ei, revoluționară. De data aceasta va fi posibilă conducerea nu unui singur tanc, ci a unei întregi armate (într-un mod asemănător cu cel din Uprising).

Jocurile au parcurs un drum foarte lung de-a lungul ultimilor 17 ani. Ca fan al Battlezone-ului original, **Andrew Goldman** mi-a mărturisit



că ar fi dezamăgit dacă un remake nu ar aduce elemente noi față de ceea ce a văzut cu ani în urmă. În general, primele semne s-au concretizat într-un interes aparte pentru noua producție: un joc pe care toți și-l amintesc ca unic și plin



de acțiune va străluci din nou.

Am insistat și asupra aspectului tehnologic și ponderea acestuia în realizarea jocului. Răspunsul a fost cât se poate de grăitor: „Jocul acesta este o realizare tehnică extraordinară. Cred că dacă ați analiza toate caracteristicile tehnice care există în acest joc, cu greu ați putea găsi un alt joc care știe să facă atât de multe atât de bine. Am avut șansa de a reuni cele mai mari talente în programare pe care le-am cunoscut vreodată. S-au descurcat excelent nu doar pentru că sunt foarte bine pregătiți, ci și datorită pasiunii lor pentru Battlezone, pentru jocurile de acțiune și cele de strategie în timp real. Versiunea finală a jocului va rula pe un P90 și va include suport pentru Direct3D și Glide. Credem că s-ar putea să includem și suportul pentru PowerVR, OpenGL și Rendition.”

▲ Interfața este foarte ușor de folosit. Epoca celor 1001 taste a apus...



▲ Butucănos și agresiv = vehicul rusesc

► Bunicul tancului din Battlezone, puțin cam transparent, dar apt pentru luptă. În fundal se profilează decorul selenar (cu puțină imaginație).

◀ Introducerea efectului de halo a devenit, din păcate, un element omniprezent și obositor.

Am mai aflat că...

Fiecare vehicul, deși virtual, funcționează respectând legile fizice și interacționând cu peisajul și cu schimbările survenite în „decor”. Deasemenea, jocul va cuprinde 30 de misiuni single player. **Andrew Goldman** declară că „*una dintre cele mai mari beneficii oferite de introducerea elementelor de strategie într-un joc de acțiune este faptul că ne-a oferit o nouă viziune asupra fiecărui tip de misiune pe care l-ați văzut vreodată în oricare din aceste genuri de jocuri. Am introdus misiuni de construire a bazei, de asediu, escorte, ambuscade, de recunoaștere (în mod stealth)...* și lista poate continua.”

Pentru cei de la Activision principală atracție oferită de Battlezone este faptul că jucătorul se află în centrul acțiunii care are loc într-un real-time strategy game (lucru visat de mulți gameri, printre care mă

număr și eu). În joc veți urma clasicul model de construire a bazei, management al resurselor și luptă, dar toate acestea vor fi îndeplinite pe câmpul de bătălie.

La dispoziția jucătorului vor sta nu mai puțin de 25 de arme, tipul acestora variind de la Personnel Shredding Mini-Gun (PS Mini-Gun) și 187mm Anti-Tank Cannon la misteriosul „Thumper”.

Revenind la storyline, am aflat că firul narativ va depinde de anumite descoperiri, ca urmare a explorării și a descoperirii unor



relieve ale universului. Cei care nu studiază istoria sunt condamnați să o repete. Veți fi cu siguranță avantați de cunoașterea trecutului obiectelor pe care le veți descoperi.

Interfața jocului este rezultatul unei munci asidue care a durat nu mai puțin de 18 luni, un rezultat cu adevărat remarcabil. Beta-tester-ii



▲ O unitate de transport va fi întotdeauna lentă și vulnerabilă, indiferent de joc.

au studiat interfața și au fost încântați. Interfața va varia de la o misiune la alta și va rămâne la atitudinea jucătorilor de a aborda jocul în diferite moduri. Este așteptată însă și reacția „celor mulți” cu privire la manevrabilitatea și feeling-ul oferite de Battlezone.

Strategia acțiunii

Jocul va prezenta și clasicul management al resurselor. Noile unități vor fi construite din bio-metal, care va fi „recolat” cu ajutorul Scavenger-ilor. Totodată va fi necesar și un management al energiei necesare menținerii clădirilor și fabricilor în stare de funcționare. În fine, piloții sunt adevărate rarități în joc, așa că veți dori cu siguranță să-i protejați.

Jucătorul nu se bucură decât de o vedere limitată (totuși, se află în interiorul unui tanc, nu pe plaiurile mioritice...), dar beneficiază de instrumente de bord care măresc mult arealul pe care acesta îl poate supraveghea. Există de asemenea și anumite strategii de construcție pentru a lărgi câmpul de observație asupra zonei de conflict.



▲ Aerodinamic, suplu, puternic = vehicul american.

▼ Acesta este punctul de vedere asupra mediului înconjurător al unui infanterist.



Deosebit de interesantă mi s-a părut ideea creării unor arme care sunt capabile de modificarea terenului, una din acestea fiind thumper-ul, care emite o puternică undă seismică. Focul artileriei va crea cratere, iar unele planete vor prezenta așa-zisele „dynamic terrain effects”.

Andrew Goldman anunță un AI extrem de avansat, care va acționa în moduri diferite, în funcție de condițiile existente la momentul respectiv. Este adevărat faptul că unele misiuni vor avea pattern-uri elaborate de acțiune, dar altele nu vor avea de loc un plan prestabilit. AI-ul este în întregime capabil să acționeze după aceleași reguli ca și oponentul uman: va începe cu un

simplu Recycler (principala fabrică), ea apoi să ia deciziile strategice de a construi Scavenger-i pentru a strânge resursele necesare construirii liniei defensive, explorării și, desigur, atacului.

Puncte de vedere

Diversitatea oferită de joc nu se limitează doar la numărul unităților și clădirilor, ci se remarcă și la nivelul perspectivei asupra luptei. Jucătorul va putea conduce orice vehicul aflat sub comanda sa, fiecare având caracteristici de funcționalitate și capacități unice. Trecerea dintr-un vehicul în altul va implica ieșirea fizică din cel curent și „plimbarea” până la celălalt. Este inutil a mai aminti riscul implicat de o asemenea aventură. Totuși, jucătorul va beneficia de serviciile oferite de o „sniper rifle”, care poate fi de un real ajutor în cazul în care situația se „însfășăie”.

Jocul va cuprinde și un construction kit, care se pare că va fi ușor de folosit. Va rămâne la latitudinea



Briefing-ul unei misiuni. M-a impresionat deosebit de plăcut reprezentarea sistemului nostru solar.

jucătorului să creeze diferite tipuri de misiuni, beneficiind de avantajele unui AI dezvoltat.

Nici amatorii de multiplayer nu au fost omiși din planurile celor de la Activision. Andrew Goldman ne informează că a fost acordată multă atenție porțiunii de joc rezervate războiului cu aliați sau inamici umani. S-a lucrat mult și la eliminarea enervantelor încetineri ale jocului în modul multiplayer.

Așadar...

Battlezone oferă una dintre primele combinații (sperăm) reușite dintre jocurile de strategie real-time și first person-uri. Veți comanda o armată chiar de pe câmpul de bătălie. Se așteaptă o reacție explozivă în rândurile tuturor gamerilor. Să ne păstrăm însă calmul și să așteptăm



Plimbare pe plaiurile mioritice ...

această se pare uimitoare trecere la un nou LEVEL al evoluției jocurilor sfârșitului de mileniu.

Mike

Nota LEVEL

Producător: Activision
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Interstate '76 Arsenal

Se găsește pe:
LEVEL CD
Martie '98

Mașini puternice, arme automate, rachete, o grămadă de nebunie... Dacă amesteci toate aceste lucruri la un loc obții Interstate '76 de la Activision.

Jocul original a intrat în topuri cam acum un an. Bineînțeles că, față de versiunea anterioară, au fost îmbunătățite mult grafica și sunetul, în plus existând o grămadă de mașini noi, misiuni, scenarii și arme.

Undeva în sud-vest...

Aciunea din I76 se petrece undeva în sud-vestul Americii anilor '70. Jocul în sine este un vechi shooter în care gamerul trebuie să conducă mașini puternice dotate cu tot soiul de arme. Odată urea la volanul unei astfel de



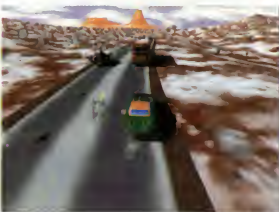
Un inamic tocmai a făcut cunoștință cu o rachetă de-a mea. Rezultatul se vede destul de clar, nu?

mașini trebuie să cauți pe radar inamicii și să-i faci praf. Ușor de spus, greu de făcut! Nu numai că mașinile adverse sunt și ele dotate cu armament greu dar mai sunt și destul de greu de găsit. Se pot juca diferite scenarii sau se pot rula misiuni aleatoare... how do you like it! Nu lipsește nici opțiunea multiplayer, esențială mai ales în cadrul unui astfel de joc.

Acum că v-am familiarizat cât de cât cu background-ul jocului a sosit momentul să vă spun câteva cuvinte și despre elementele noi. Arsenal constă practic din două produse: I76 Gold Edition și Nitro Pack. I76 Gold este de fapt un upgrade 3D al vechii versiuni.

Așa cum Mechwarrior Mercenaries 3Dfx este un upgrade grafic al versiunii Mechwarrior Mercenaries. Designul și acțiunea jocului au rămas aceleași, engine-ul grafic este însă total diferit față de prima versiune. Oricum, sunt necesare niște calculatoare ceva mai performante. Pentru ca jocul să ruleze la o rezoluție de 800 x 600 (rezoluția putându-se modifica cu ajutorul unei opțiuni din joc) este nevoie de un Pentium MMX la 200, cel puțin 32 RAM, și bineînțeles placă grafică 3D sau 3Dfx.

Nu există produse perfecte! Și nici acesta nu a scăpat de critici: luminozitatea și contrastul imaginii sunt setate la limita de jos. Să nu credeți acum că e monitorul meu de vină! În plus, o serie de obiecte apar și dispar sau se contopesc cu restul de obiecte. Acest fapt se poate observa mai ales dacă mașinile sunt privite din exterior. Veți observa astfel că unele suprafețe sunt relativ prost reprezentate. Dar cam asta este tot ce am putea



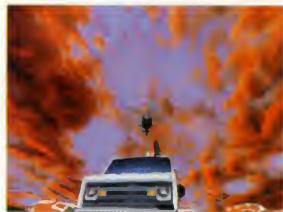
▲ O întrecere pe viață și pe moarte. Elicopterele au avantajul de a se mișca rapid și lovesc foarte precis. Sunt adversarii cei mai de temut.



Elicopterele sunt cel mai greu de distrus. Oricum, dacă mai stai două secunde pe loc nu mai are nici o șansă.

serie la capitolul erori, bug-uri etc...

Nitro Pack pentru I76 este un add-on de sine stătător, care se poate achiziționa separat, care conține 5 arme noi, 15 mașini noi și 20 de scenarii. Cinci dintre 20 de scenarii sunt secrete și pentru a ajunge la ele trebuie să terminați mai întâi primele 15 nivele intrând în pielea lui Taurus, Jade sau Skeeter. Misiunile pot fi în general de la foarte ușoare, ridicol de ușoare, până la imposibile. Nu lipsește bineînțeles nici un editor de hărți cu ajutorul căruia vă puteți crea cele mai interesante și imposibile scenarii.



Totul sau nimic

Interstate '76 conține o gamă largă de originalitate și stil - lucruri care lipsesc la majoritatea jocurilor. În plus, combină în mod fericit o lume fascinantă și o poveste interesantă. Elementele au fost extraordinar de bine realizate și implementate, am putea spune chiar aproape pe gustul oricărui gamer care privește lucrurile ceva mai critic.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: Activision
Distributor: Activision
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

▲ Cam iese fum din mașină! Singura mea șansă este să mă mișc mai rapid decât inamicul.

Ignition

Pregătiți-vă pentru o cursă pe viață și pe moarte. Încălziți-vă motoarele, apăsați pe accelerație până la maxim and away you go!

Bun venit la Ignition, cel mai tare joc de „acțiune” la volan. Aveți la dispoziție o mare varietate de vehicule, de la autobuze la mașini sport pe care le puteți conduce pe trasee total diferite unul de altul, cum ar fi Snake Island și Moosejaw Falls. Jocul poate fi „condus” în single player, împotriva unui număr de mașini controlate de computer, la dublu pe același calculator în split mode cu un partener sau în rețea împotriva a până la alți 6 jucători. Așadar luați un prieten de...mână și arătați-i cât de buni sunteți la condus offroad.

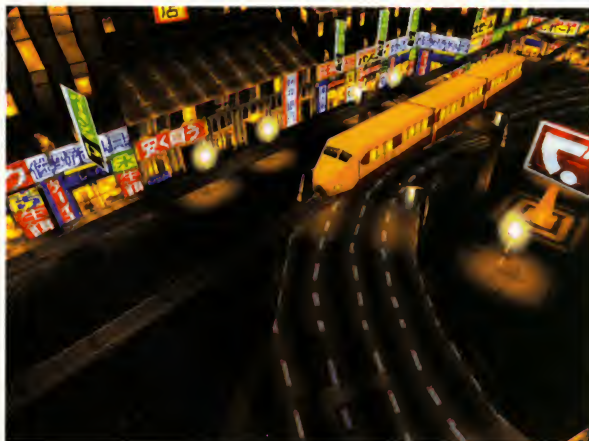
Ignition a fost conceput pentru a lua avantaj la maxim de posibilitățile voastre hardware. Jocul prezintă un bird eye view, permițându-vă să vedeți din plin acțiunea și ceea ce vă așteaptă în continuare de-a lungul traseului. Oricum nu va dura prea mult timp până când veți învăța să luați la perfecție curbele, să știți fiecare scurtătură din traseu și locul perfect de unde să săriți de pe o stâncă. În cazul în care totuși vă veți împotmoli foarte des înseamnă că nu sunteți destul de înverșunați ca să jucați acest joc.

► **Încă o dată a se remarca finețea decorurilor care sunt la un pas de a fi considerate tablouri.**

▼ **În goana după aur unii își pierd capul ... la propriu.**



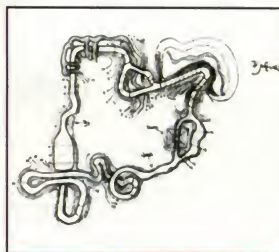
▼ **Traseu în care gonești după aur. Dar fiți atenți la pietre căzătoare, uragane și micile vagonete încărcate cu aur care les din mine.**



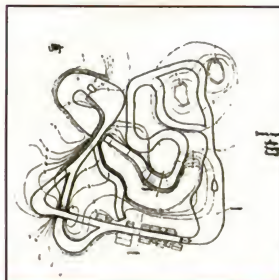
De prin spatele volanului

Echipa care a realizat Ignition este a firmei UDS și este compusă din

gol reprezentând axele roților unui început de mașină, pentru a testa engine-ul (care până la urmă a trebuit schimbat în totalitate). La început am avut un engine pe nume LISA, acesta era primitiv și nici nu avea poligoane. Empa a făcut un simplu traseu în 3D Studio Max și l-a aruncat în engine-ul LISA. Totul era chiar la început. Mașina era o cutie maro și traseul fără culori, decoruri și alte zorzoane. După



Traseul brazilian este destul de anevoios. Parc-ar fi un labirint.



Traseul canadian este mult mai complex și spectaculos.

trei programatori, pe numele lor Oskar Burman, Mikael Emtinger și Jimmy Gustavsson.

Ideea de a lansa un astfel de joc a apărut prima dată în vara lui 1995. Oscar și Empa (Mikael Emtinger) au avut ideea unui joc de curse care să pună la un loc toate ingredientele pozitive de la jocurile de genul Supercars și Rally Speedway (dacă își mai aduce cineva aminte de „joacele” de pe computerele C64 și Atari 600/800).

„Am vrut un joc cool cu explozii bine făcute, cu o grămadă de efecte grafice, cascadorii și viteză, dar 3D, spre deosebire de cele 2D amintite. Astfel a luat ființă ideea.”

Lucrul a început în 1996 în martie. „La început”, spun ei, „am avut doar două puncte pe un ecran

această fază s-a trecut la desenarea de texturi pentru mașini (treaba lui Gustavsson). Enpa a făcut primul traseu în formă de opt cu o săritură la intersecție. În cele din urmă echipa a avut un traseu simplu cu ceva apă și un hop dar, după cum spun ei, era deja foarte distractiv și era începutul a ceea ce avea să devină Ignition. Cum târgul ECTS se apropia, în primăvara lui '96, cei trei au trebuit să „acelereze” jocul pentru a se putea prezenta la târg. Au semnat un contract cu Virgin pentru a distribui jocul, cu toate că puțină lume a fost interesată de joc la ECTS, în iunie. După semnarea contractului s-a început munca la toate efectele prezente în



▲ Da este o scurtătură în traseu: o trambulină pentru schiori... dar nu, nu sunteți la Nagano.

◀ Mike, Sergio și Generalu' pregătindu-se de cursă.

secunde bune dacă-l loveai.”

În februarie 1997 jocul avea toate cele 7 trasee gata și majoritatea opțiunilor (split mode, sound etc.), tot atunci era gata și LISA, care devenise un engine foarte bun și rapid, iar în iarnă au fost terminate mașinile. Cam asta e povestea lui Ignition. Acum să aruncăm o privire asupra...

Ce a ieșit în cele din urmă

Când veți pona jocul fiți pregătiți să vă aruncați într-o lume a mașinilor și vitezei fără limite. Va trebui să cuceriți o serie de noi mașini de-a lungul traseelor exotice și periculoase cu ajutorul dexterității și boost-urilor acumulate.

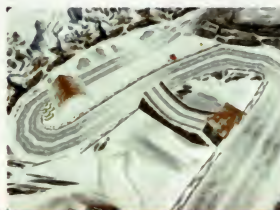
Dar dacă vă închipuiți că mașinile ultramoderne și cauciucurile benzina sau pit stop-urile vor fi metoda perfectă pentru a ajunge primul la linia de sosire o să aveți o mică mare surpriză. Pe traseele acestea va trebui să folosiți fiecare metodă ce vă stă la dispoziție pentru a câștiga chiar dacă asta înseamnă să „îndemn” un adversar

joc la ora actuală: urme de frână, explozii, fum, pete, bălți etc. În iulie, Enpa și Jimmy au început lucrul la primul set de mașini”.

După trecerea verii, în apropierea ECTS '96 din toamnă, au avut primul lor traseu gata (la care în cele din urmă au renunțat). Acest traseu (Italy track) mediteranean avea o grămadă de case, de alei înguste, și primul „obiect interactiv”: un autobuz care intra printr-un tunel. „Puteai alege drumul cel mai scurt posibil, dar riscai să pierzi câteva



▼ Tăranul e pe câmp, ura dragăta mea ... După cum vedeți medile în care puteți conduce sunt foarte variate.



Dacă vreiți puteți să „călcați” în picioare și piramidele mayașe. Decorurile sunt superbe.

de pe o stâncă de la 200 de picioare înălțime! La urma urmelor nu trebuia să se bage în fața ta, nu? Cei curajoși și care au mai mult tupeu vor câștiga, iar cei slabi... ei bine cei mai slabi vor sfârși într-o baltă de ulei, burdușiți. Cum veți juca depinde de voi, dar dacă vă decideți să jucați cinstiți veți sfârși cu siguranță în primul șant din drum. Învățați traseele, alegeți mașinile cu multă înțelepciune și conduceți în orice fel vă țin mușchii și poate, poate veți câștiga.



Atenție la tren! Uf ... cred că l-a durut cam tare.



Șoseaua-i liberă ... then let's hit the road!



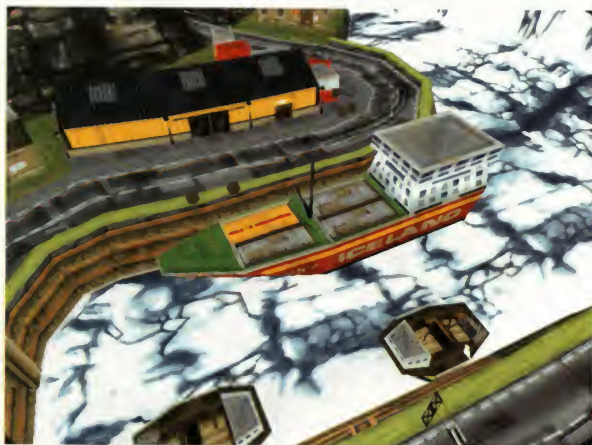
Este destul de dificil să treci peste astfel de capcane. Bine că nu există așa ceva și pe la noi ...



Cu mașina spre mijlocul unui vulcan ... sau cum ar trebui testate mașinile.

Ce este în joc și cum este ce este

Ignition include șapte trasee excelent realizate. Sari din cascade, peste alte drumuri și canioane, peste vulcani și prăpăstii. Alegeți ruta când drumul se desparte în două la o răscruce. Fiți atenți la pietrele ce pot cădea de pe munți și stânci, fiți atenți la tornade, la avalanșe, luați scurtături printre stânci și este indicat să conduceți de-a lungul căilor ferate.



Alegeți mașina potrivită din 11 vehicule exotice cum ar fi o mașină de poliție, un autobuz de școală sau un monster truck. Nu veți avea însă la dispoziție toate mașinile de la bun început ci va trebui să terminați de câteva ori pe primul, al doilea sau al treilea loc în championship. Același lucru este valabil și pentru trasee. Championship mode se va modifica de fiecare dată când îl veți termina pe primele locuri astfel adversarii vor deveni mai răi și chiar traseele se vor modifica, de exemplu veți juca în mirror mode (nu, nu va trebui să mergeți pe contrasens, ci toate curbele din traseu în loc să fie la dreapta vor fi la stânga și invers, cele la stânga vor fi la dreapta). Jocul în acest mod va fi foarte greu pentru că atunci când veți ajunge să aveți acces la mirror mode veți fi deja obișnuiți cu traseele și curbele și va fi foarte greu să vă dezobișnuiți.

Veți mai putea juca și în single mode, ocazie cu care veți concura cu voi înșivă. Cum? Simplu, cu ajutorul unei mașini fantomă pe

care calculatorul a înregistrat-o când ați jucat ultima dată. Veți concura cu voi înșivă, bună idee, nu?

Vremea se va schimba, astfel va ploua, va fulgera, va ninge și va fi ceață. Aceste schimbări vor afecta jocul, de exemplu un fulger va putea să vă lovească mașina și veți pierde câteva sutimi (săc)!

Și totuși...

Pentru că așa suntem noi, cei de aici, puțin mai răi, am găsit și ceva



▲ Și când mă gândesc că era să pierd trenul... el bine, acum măcar l-am prins, dar costă cam mult... capui meu propriu și personal.

◀ Se pot vedea și viraje foarte strânse, așa zisele „ac de păr”.

năvălești peste jumătatea colegului. Și nu în cele din urmă un inevitabil mic bug: calculatorul nu prea ține minte urmele de frâne de pe drum așa că ele vor dispărea foarte uniform după un traseu, mai precis când treci prin același loc a doua oară, frânele dispar instantaneu odată cu avansarea ta și cu noile urme ce apar, câteodată s-ar putea să te trezești chiar sub urme, culmea.

Oricum să sperăm că cei de la UDS vor continua cu aceste surprize plăcute și vor veni cu un Ignition 2 care să conțină trasee și mașini noi.



▼ Tokyo. Cel mai lung și tare traseu din tot jocul. Un traseu al vitezei, dar fiți atenți că este foarte greu.

Până atunci așteptăm cu nerăbdare lansarea noului joc Exit despre care deocamdată nu știm nici noi prea multe și nu uitați ...

Step on it, man!

Sergio



Nota LEVEL

Producător: UDS

Distribuitor: Virgin Interactive

Hardware: Pentium 90,

16 MB RAM:

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95, DOS

87

/100

Total Anihilation

Au fost odată ca niciodată, au fost marile hituri de la Westwood, C&C și Red Alert. Deși ofensiva Westwood va continua cu Dune 2000, care promite să fie cel mai bun RTS, o nouă firmă a apărut la orizont cu un real-time strategy foarte bun. Va putea acesta concura cu mult-anunțatul și mult-așteptatul Dune 2000?



Acum șase ani, Westwood Studios a creat genul de strategie în timp real prin memorabilul Dune 2. Continuuările acestuia - C&C și Red Alert - au consolidat poziția firmei, în ciuda faimoasei case Blizzard. Aceasta este creatoarea Warcraft-ului și al Starcraft-ului, jocuri ce au acaparat pe toată lumea la vremea lor. Și tocmai când lumea urmărea duclul dintre cei doi giganti, în septembrie '97 apare pe neașteptate un joc ce este declarat de cei de la PC Gamer drept jocul lunii, cu un scor de 94 din 100. Nici celelalte reviste nu-l neglijează, ba găsesc numai cuvinte de laudă.

Pacea? Un cuvânt aproape uitat...

Acțiunea se petrece în viitor, mult după ce omenirea s-a extins în tot Universul. Din nefericire, era condusă de un guvern galactic despotice care tocmai descoperise cum se pot face rețele electronice asemănătoare creierului uman. Imediat după această invenție, guvernul (numiți Core) au decretat ca toată lumea să-și transfere conștiința în mașini de oțel, pentru

„Drumul mătășii”?
Da' de unde, este
caravana trupelor
rapide.

Un sfârșit de misiune
obișnuit: baza lui
fumează de zor, iar
stealth-fighterele îi
dau ocoale. Jos, bata-
lioanele de tancuri au
un moment de res-
piro după o bătălie
crâncenă.

a putea învinge timpul și moartea. Dar cum unii oameni nu au dorit să aibă corpul din metal, iar Core nu știau ce înseamnă democrație, singura lor șansă a fost lupta armată la marginile galaxiei. Acolo, sub numele de Arm, au pomit o fanatică rezistență prin folosirea costumelor energetice. Core au răspuns prin transferul conștiinței soldaților în mașinării periculoase și multiplicarea acestora în cantități industriale. Rebelii nu s-au lăsat mai prejos și au trecut la clonări în masă. A urmat

pele au fost gândite astfel încât fiecare să fie diferită de celelalte prin anumite caracteristici, nu numai prin preț. De pildă, pentru o cercetare rapidă a inamicului există avioanele scout. Ai descoperit câteva tancuri ce stau liniștite? Atunci poți veni cu gunship-urile ce par să aibă o afinitate pentru astfel de trupe. Poate vă întrebați ce s-a întâmplat cu bombardierele și fighterele, tipuri clasice de avioane. Și aceste unități apar în joc, dar odată ce înaintezi în campanie apar și unități



un război brutal ce s-a întins pe mai mult de 400 de ani. Acum, după ce marile orașe au dispărut, nici o parte nu se gândește la o încetare a focului. Dimpotrivă, doar la totala anihilare a inamicului.

Armatele viitorului

Față de ale jocuri de același gen, TA nu aduce noutăți în filozofia luptelor, deoarece avem aceleași categorii de unități: aeriene, navale, mobile și de roboți. În schimb, tru-

mai evoluate, ca de pildă bombardiere strategice, torpiloare sau fighteri stealth.

În ceea ce privește fabrica de vehicule, aceasta produce în cea mai mare parte tancuri, autotururi și lansatoare de rachete. Primele se împart în ușoare, mijlocii și grele, dar ar fi o greșeală să le privim atât de sumar. Astfel, panzererele grele au blindajul și armamentul cel mai puternic, dar se mișcă cel mai încet, iar cele ușoare sunt rapide, dar au armamentul destul de slab. Anumite tancuri pot merge și pe fundul apei,



După un salt prin poarta intergalactică ai parte de o primire... înflăcărată.



Uneori, nici cele mai puternice turele nu par să facă față.

altele pot urca - mai greu sau mai ușor, depinde de tipul respectiv de blindat - dealurile și munții, pentru a distruge inamicii plasați strategic acolo. Mai apar și unități „Spider” (păianjen) care se deplasează pe o mulțime de picioare lungi și subțiri. Cu o putere de lovire foarte mică, au totuși capacitatea de a paraliza

raza de scanare mult mai mică decât distanța de tragere a multor nave. Acest lucru implică o abordare foarte atentă a luptelor navale, deoarece cu câteva nave poți distruge o bază maritimă puternică și în plus poți scufunda o flotă ce te depășește numeric.

Specifici pentru TA sunt roboții fabricați de laboratoarele KBOT (Kinetic Bio-Organic Technology), echivalentul infanteriștilor din C&C sau Red Alert. Acești oameni băgați în cutii de oțel nu sunt deloc de neglijat, deoarece sunt complementari vehiculelor blindate, deși sunt mai puțin blindati și înarmați. Dar mulți dintre ei au o viteză așa de mare încât focul artileriei sau al rachetelor cade mereu în urma lor, neafectându-i deloc. Doar laserele îi ating, dar aceste arme nu sunt chiar așa de puternice. Tot ei urcă cu vioiciune dealuri și munți pentru a distruge ce se află în vârful lor. Marea lor majoritate sunt bipezi, doar unele modele - mai avansate - sunt patrupede.



O exemplificare a graficii: navele sunt umbrite, tunurile au recul iar proiectilelor li se vede... umbra. Explozii sunt peste tot, chiar dacă nu fac mari defecțiuni.

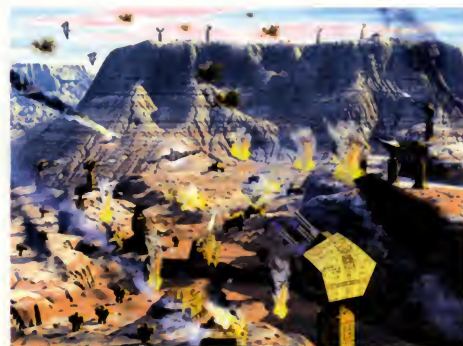
inamicul pe o anumită perioadă. Alte vehicule sunt numai pentru bruiatul inamicului sau pot trimite rachete ce se orientează pe undele stațiilor de radar, acestea din urmă putând fi astfel lovite din plin.

Navele sunt și ele numeroase, fiind bine reprezentate: de la simple nave de patrulă până la falnice cuirasate (mă întreb deseori cum se face că, deși sunt mai înalte decât late ele nu se răstoarnă) și submarinele destul de rapide. Acestea nu sunt foarte puternice, dar introduc un lanț al slăbiciunilor. Deși pot distruge cu ușurință navele grele, nu fac față distrugătoarelor. În plus, submarineele nu sunt detectate de radar, ci de sonare, dar acestea au

Ampiasată sus, această tură la plasmă necăjește pe oricine trece pe lângă munte. Păcat că nu este mai mult spațiu în vârf, să pun mai multe.



Multe explozii și fum: o luptă avioane contra antiaeriene



Cea mai importantă unitate este Commanderul. Aceasta este singura unitate care poate fi folosită și pentru luptă, dar și pentru construit. În plus, Commanderul are capacitatea de a se autorepara, putând fi astfel „exploatat” în perioadele mai dificile. Acesta ridică practic numai clădirile de bază. Cum în multe misiuni ai la dispoziție numai Commanderul, această posibilitate este salutară. Tot el poate să captureze clădirile inamicului, dându-ți astfel șansa de

a produce unitățile speciale ale adversarului. Cum trupele ce distrug mai mult de patru adversari devin veterane (adică sunt mai buni la anihilat), apare nevoia reparării lor, sarcină ce este rezolvată de această unitate fără a consuma prea multe resurse. În plus Commanderul se poate deplasa și pe sub apă și pe pante care sunt practic imposibil de exaladat pentru restul de unități. Cea mai puternică armă din tot jocul, D-Gun-ul („D” de la „disruptor”) este în posesia sa. Adversarul care este lovit în plin ajunge sute de bucățele, iar cei din jurul lui sunt răniți destul de grav. Dar nu vă grăbiți să-l angajați în linia întâi! Asta pentru că grupurile de atacatori sunt extrem de puternice, iar uneori s-ar putea întâmpla să nu dispuneți de suficientă energie pentru D-Gun când inamicul trimite o duzină pe urmele celorlalți distruși în acest mod.

Interesante sunt unitățile ce pot ridica clădiri: fabrica mobilă, robotul de construcții și șantierul naval plutitor. Acestea permit clădiri cu un grad de tehnologie mai avansat



O primire „cál-duroasă”: explozii, fum, explozii, fum.

◀ Turelele laser ușoare pot fi construite și pe apă, iar rezultatele lor sunt îmbucurătoare, după cum se observă. Dacă vedeți distrugătoarele de pe lângă cuirasate înseamnă că aveți privirea așezată.

decât a aceleia din care provin. De pildă fabrica de vehicule de nivelul unu construiește cel mai slab șantier mobil. Acesta construiește la rândul lui o fabrică de nivelul doi, care la rândul ei poate crea unități mult mai bune, inclusiv șantier mobil de nivel tehnologic doi. Iar acesta poate ridica alte clădiri, mai scumpe dar și mai performante. Același ciclu este valabil și pentru roboți și

tale, dar ale inamicului” (așa mi-a spus cineva referindu-se la infanteriștii din C&C). E drept că au existat excepții, ca de pildă Warcraft II, dar acolo nu era vorba decât de bitmap-uri pentru opt poziții la câte 45 de grade, nicidecum de grafică tridimensională. Total Anihilation sparge această tradiție, fiind primul joc de strategie a cărui grafică nu face apel la indulgența gamerului, cucerind admirație și printre cei ce nu sunt fanii genului.

Cei de la Cavedog au creat o grafică în trei dimensiuni în toată regula: înainte de a te pune în acțiune calculatorul încarcă texturile, forma terenului, unitățile disponibile în acea misiune, animația acestora, alte date 3D și... explozii. Rezultatul? Luptele sunt de o mie de ori mai dinamice decât la alte RTS-uri.

Atunci când unitățile motorizate sunt pe pante mai mari ele apar înclinate, iar pe radar se vede direcția în care sunt aplecate. Tot pe radar

▶ În TA chiar și avioanele pot construi clădiri.

▶ Un foc, tinere? Ia de aici un D-Gun. Ai ars complet? Erași normal!



Un popas în baza inamică. Dacă nu ar fi stâncă aceea ar fi bubuit mai demult. Dar acum nu mai are importanță.

pentru vapoare. Limita posibilităților de construit? De fiecare parte sunt disponibile 40 de tipuri de unități și 35 tipuri de construcții. Dacă vi se pare puțin, atunci aflați că Cavedog-ul va crea câte o unitate pe fiecare săptămână, unitate ce poate fi „culeasă” de pe site-ul lor, www.cavedog.com.

Revoluție în grafică

Prin tradiție, grafica unui joc de strategie poate fi numită (cu indulgență!) slabă în comparație cu alte genuri de joc. Multor strategii li se întâmplă ca prietenii să nu înțeleagă „ce-i place omului acest joc unde nu prea-ți dai seama care sunt trupele



sunt reprezentate proiectilele și unitățile care sunt vizate, indiferent dacă sunt ale tale sau ale inamicului.

Un alt aspect al grafiei 3D este modul în care se comportă unitățile ce pot intra în apă. Commanderul poate intra fie total - și atunci nu este detectat decât de sonare, submarine și distrugătoare - sau poate ieși parțial la suprafață, putând lovi în oricare. Atunci când sunt aproape de linia țărmului, tancurile subacvatică sunt mai mult sau mai puțin scufundate, în funcție de cât de depărtate sunt față de mal.



O inovație fundamentală este ajutorul oferit de teren. Pentru mai toate unitățile amplasarea pe vârful unui deal oferă avantaje deloc neglijabile: radarul vede mai mult iar artileriile, lansatoarele de rachete și turelele trag mai departe și mai puternic. Pe culmea unei coline se ajunge pe pante abrupte sau mai line. Puține trupe pot aborda pantele abrupte direct, iar din acestea doar câteva nu-și încetinesc viteza. În schimb, puține arme au posibilitatea de a lovi ținte aflate la înălțime, iar unitățile grele nu pot urca pante mari. Așadar, culmile dealurilor sunt poziții strategice naturale: cu puține trupe amplasate sus, mai mulți inamici ce se strecoară prin defileu sunt sortiți pieirii.

Nu este de neglijat nici un alt avantaj oferit de teren, anume posibilitatea ascunderii în păduri sau terenurile accidentate. Acolo orice trupă se deplasează destul de încet, astfel încât poate fi distrusă

Strategii recomandate

Folosește următoarele abilități ale Commanderului:

- Construiește mai repede. Puterea lui de construcție este de două ori mai mare decât a fabricilor. Punându-l să le ajute, obții unități de trei ori mai rapide.

- Folosește opțiunea „cloaking”. Atunci când este ascuns, Commanderul consumă pe secundă 200 de unități energetice dacă stă și 1000 dacă se mișcă. Când ai foarte multe surse de energie, îl poți ține ascuns tot timpul.

- Folosește D-Gunul. Acesta este cea mai puternică armă a jocului, dar are rază scurtă de acțiune. Consumă energie, dar distruge orice inamic dintr-un singur foc.

Strategii de construcție a bazelor

- Construiește sonare ieftine în fața bazelor torpiloare. Când inamicul atacă sonarele, el va fi scufundat fără să-și dea seama. În plus, fiind mai ieftine decât bazele de torpile, sonarele sunt cele care ar trebui expuse.

- Amplasează radarele cât mai sus. Astfel ele acoperă o

rază cât mai mare. Selectând un sonar, bază torpiloare, submarin sau radar, pe hartă apare zona pe care acesta o scanează

- Ridică fabricile lângă munți și dealuri. Față de cele din câmp deschis, acestea sunt cât de cât protejate de atacuri ale aviației sau ale artileriei.

Strategii ofensive

- Concentrează-ți focul diviziilor pe o singură unitate inamică. În bazele inamice atacă prima dată turnurile de apărare

- Folosește transportul aerian pentru a face baze secrete. Du mai întâi un radar jammer, apoi o unitate de construit. Dacă baza secretă va fi bine protejată de stațiile de bruiaj, vei putea da atacuri surpriză.

Strategii defensive

- Deșfășoară straturi de „Dragon's Teeth” astfel încât să conducă inamicul spre zonele tale apărate de turnuri
- Patrulază agresiv. Multe tancuri și roboți ușori au destulă mobilitate de a scăpa de focul inamic. Totuși, avioanele de vânătoare pot acoperi mai mult teren.

ușor de artilerii și lansatoare de rachete. Cum acestea au rază mare de acțiune, ele pot doborâ inamicii înainte ca aceștia să le poată lovi.

Un alt aspect al graficii este legat de clădiri. Acestea nu mai sunt niște simple bitmap-uri, ci sunt desenate tot 3D, ceea ce le dă posibilitatea de a nu fi statice. De pildă centralele eoliene, după ce sunt construite se întorc cu fața spre vânt iar palele încep să se miște. Atunci când sunt distruse, odată cu explozia - aici orice clădire sau uni-

tate își dă duhul printr-o explozie puternică - elicea ei zboară învârtindu-se la câțiva zeci de metri. În schimb, centralele solare se închid atunci când sunt atacate, iar în acest caz nu mai produc curent. Până și fabricile se închid, dar numai atunci când nu produc trupe.

Deloc neglijabile sunt resturile unităților distruse. Dacă moartea nu li se trage de la D-Gun - când din el sar zeci de bucăți fumegânde - atunci din el rămâne o carcasă gen „a la Picasso”. Acesta încurcă deplasarea



▲ Bătăliile navele sunt combinate cu cele aeriene.

trupelor, după lupte puternice fiind necesară curățarea câmpului de luptă care arată mai rău decât un depozit de fiare vechi. Oricum, la această operație faceți practic rost de însemnate cantități de metal, resursa cea mai greu de obținut.

Grafica este excelentă, dar strategia?

Spre deosebire de cele bazate pe ture, strategiile în timp real se bazează pe construirea unor armate enorme ce urmau să câștăcească un adversar depășit numeric. Pentru ca termenul strategic să nu sugereze doar „cine construiește mai mult câștigă”, casele producătoare din acest domeniu au început să pună limite. Cea mai barbară pare a fi îngrădirea numărului de trupe, așa cum se întâmplă în Ages of the Empires. Altele au apărut în add-on-ul Red Alert-ului, dar conduc rapid spre formula „cine are trupe de ultimul tip câștigă”. În Total Annihilation trebuie aleasă o complexă filozofie de joc, deoarece jocul a fost conceput ca să nu poți crea armate prea numeroase sau prea performante. În schimb poți ridica ziduri întregi de turnuri cu lasere, plasmă etc., sau poți face baraje de care doar kboții trec. Pe la începutul jocului (cam primele 5 misiuni din cele 25 câte

▶ Față de alte jocuri navele sunt pline de texturi. Se remarcă diferențe mari de cocă și diametre ale tunurilor între diferitele clase de nave.



are o campanie) se pot face totuși divizii de câte 8-12 tancuri medii care distrug câte un kbot pe secundă. Asta pentru că deși se câștigă numai prin concentrarea forțelor, un grup de șase trupe este destul de mare. Dar, odată cu avansarea în campanie, apar trupe ce necesită cantități mult mai mari de metal și energie. Unele trupe sunt atât de mari, încât carcasele lor dau de două sau trei ori mai mult metal decât poate înmagazina un depozit. Dacă încerci să construiești o astfel de unitate superputerică vei fi atacat de două-trei ori de inamic până aceasta este terminată. Astfel, unitățile mici nu sunt deloc de neglijat, iar turmurile de apărare sunt mai mult decât o necesitate.

Față de alte jocuri, TA are bunul obicei de a pune pauză imediat după ce a încărcat, ceea ce îți dă posibilitatea de a ști despre ce e vorba în salvarea respectivă. Cum unui grup de unități poți să-i faci o listă cu inamicii de distrus (îi atacă în ordinea în care i-ai selectat), pauza poate folosi și la datul comenzilor în cadrul bătăliilor lungi și dese (știți voi, cheia marilor succese). Pentru trupe poți să setezi gradele de agresivitate și mobilitate, dar numai la fiecare în parte.

A atunci când o unitate se află în producție poți să-i setezi locul în care să se deplaseze imediat după ce a părăsit hala de montaj. Din păcate pentru a construi o trupă trebuie mai întâi să selectezi fabrica. Față de C&C și Red Alert mi se pare o involuție, deoarece acolo trupele noi se comandau din orice

parte a hărții, printr-un meniu separat. În plus, clădirile de același tip lucrau toate pentru o singură trupă, aceasta apărând pe porțile fabricii convenabil alese. Poate cei de la Cavedog s-au gândit că în unele situații vei fabrica simultan pe mai multe fronturi? Sau au crezut că dacă nu trebuie neapărat grupări mari de unități, vei avea mai puțin de-a face cu fabricile?

Câteva bile negre

Ca orice joc aflat la prima „infățișare”, TA are unele lipsuri. Unul dintre acesta e legat de necesitățile hardware. Teoretic nu se cere mult, dar practic ai nevoie de... un P133 cu 32 MB RAM! Pentru un joc normal pe Internet îți trebuie un P166 cu cel puțin 48MB RAM. Lipsesc editoarele de hărți, misiuni și trupe, iar inamicii CPU lipsesc din jocurile multiplayer.

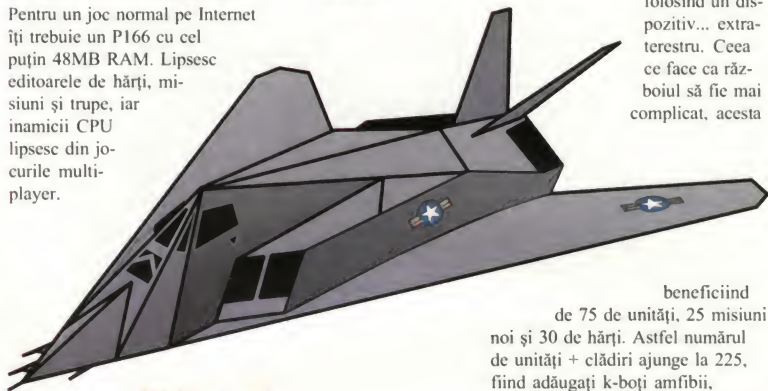
Ultima oră

Aceste neajunsuri i-au făcut pe cei de la Cavedog să anunțe lansarea în aprilie a expansion pack-ului The Core Contingency. Povestea ar fi că



▲ Chiar dacă lava curge pe aproape, acest teren este puternic re-vendicat.

deși i-ai înfrânt pe Core, un Commander al acestuia a scăpat și a început reconstrucția fostului imperiu folosind un dispozitiv... extraterestru. Ceea ce face ca războiul să fie mai complicat, acesta



beneficiind de 75 de unități, 25 misiuni noi și 30 de hărți. Astfel numărul de unități + clădiri ajunge la 225, fiind adăugați k-boți amfibii, nave pe pernă de aer, mine, partizani sabotori, precum și alte unități surpriză. Cele 30 de hărți sunt un record pentru următorul sezon Professional Gamer's League, ele fiind de pe 6 noi planete: de cristal, acid, de ardezie, de apă, foste zone urbane și vegetație luxuriantă. Și pe lângă toate acestea The Core Contingency aduce și mult râvnitul editor de hărți și misiuni.

Generalu'

▲ Pe această plajă inamicul are multe turele de apărare și centrale eoliene. Peste câteva minute acestea nu vor fi decât artificii.



Nota LEVEL

Producător: Cavedog

Distribuitor: Cavedog

Hardware: Pentium 100,
16 MB RAM;

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

93
/100

Actua Ice Hockey

Un alt joc din seria Actua Sports, serie în care Gremlin își folosește toată experiența de până acum.

D Deși nu sunt prea mulți fani ai jocurilor de hochei, Gremlin își ține promisiunea de a cuprinde cât mai multe sporturi. Deoarece este o firmă destul de cunoscută, a avut grijă ca acest simulator de sport să iasă cât mai bun, și în mare parte a reușit.

Tribune pline, reclame publicitare (dacă știi numele jocului sunați repede la numărul...), înțeleg de ce acest american zâmbește mai bine ca la iliescu.

cu diverse culori mai ceva ca la o discotecă.

Grafica meciului este excelentă, dar nici meniurile nu au fost lăsate deoparte. Acestea oferă o mie și una de setări, de la rezoluția jocului până la setarea strategiei de joc. În cazul opțiunilor complexe ți se exemplifică efectul fiecărei opțiuni. Față de Actua Golf 2, aici meniurile



A. Sports - standardele simulatoarelor sportive

Continuând tradiția seriei, Actua Ice Hockey este un joc care se remarcă prin calitatea graficii, uneori mai bună decât cea a concurenților săi. Astfel se remarcă calitatea executării jucătorilor, care sunt plini de texturi din casă până-n patine. Asta pentru că engine-ul de grafică True 3 a fost preluat de la Tennis și Actua Soccer 2, „accessoriu” ce oferă nici mai mult nici mai puțin de 10 camere de urmărit jucătorii. La ce pot folosi atâtea? La realizarea unor reluări filmate cât mai artistice, unde se văd foarte clar greșelile apărătorilor și cum portarul nu poate para lovitură. Credeți probabil că după ce ați vizionat-o, reluarea dispare pentru totdeauna. Nu este deloc așa, pentru că ele pot fi salvate și reluate de fiecare dată. Noi în redacție am făcut chiar un clasament al celor mai frumoase faze. Interesant este ce se întâmplă după ce ai dat un gol: spectatorii se dezlanțuie, iar patinoarul este inundat



După fiecare gol urmează... un scurt program de discotecă pentru spectatorii!

cunosc modul drag&drop, care astfel devin mult mai prietenoase. Atunci când nu ești în joc, muzica dinamică îți alungă plictiseala, îndemnându-te să treci la acțiune. În timpul meciului ea lasă loc uralelor tribunei, fluierului arbitrului și comentariului ce toarnă adrenalină-n sânge. Ba chiar se aude și cum lovești cu crosă. Cum toate aceste sunete sunt 3D, promisiunea de „ambient realism” a Gremlinului nu este vorbă în vânt.

Actua Ice Hockey oferă patru feluri de a da cu crosă-n puck, de la practică până la turneu olimpic. Dar fiecare dintre acestea își cere propriile setări. De pildă practica: sunt disponibile cinci moduri de antrenament, număr foarte mare în comparație cu alte jocuri. O posibilitate (teamplay) este de a proba toate tacticile, fără a te confrunta cu toți jucătorii adversi ci numai cu portarul. Altele sunt de a avea un singur hocheist împotriva portarului (shooting) sau de a transforma penaltiuri în goluri. Tot aici

te poți antrena în situațiile de strâpungere (breakaway) a defensivei inamice, iar atacantul tău are timp de câteva secunde șansa de a înscrie. Un mod de antrenament mai dificil este powerplay, când un jucător advers a fost eliminat și joci în superioritate numerică.

Spre deosebire de practică, la un meci amical se poate ajunge mai ușor. Fiind joc oficial al olimpiadei de iarnă de la Nagano din acest an, Ice Hockey oferă posibilitatea alegerii echipei din cele 20 care au participat la olimpiadă. După ce au fost alese echipele și modulele lor de control, apare un screen ce arată cât de bune sunt ele. Acesta face legătura cu meniul de setare al echipei, unde poți seta tactica de joc și aranjarea jucătorilor în poziții de atacant, mijloc, etc. Bineînțeles, pe aceștia nu îi pui la întâmplare, ci după cât de buni sunt la patinaj, agilitate, tras la poartă, temperament, rezistență la efort, etc.

Ca orice joc ce se respectă, AIH oferă posibilitatea unui campionat, fie asemănător celui de la Nagano,



Încălzirea portarilor înainte de meci. Știu ei ce-i așteaptă în timpul meciului, mai ales cel olandez.

fie al unuia creat de tine. În turneele olimpice echipele sunt cotate la diferite nivele. Cele puternice sunt calificate, iar celelalte trebuie să lupte pentru a participa la campionat. Dar această regulă poate fi încălcată în cazul în care se selectează opțiunea Random (dacă situația nu-ți convine, poți să o apelezi din nou).



După cum se observă jucătorii mai tot timpul se întorc în viteză, fiind nevoiți să stea aplecați. Dar se mai întâmplă să ajungă și pe jos (doar sunt pe gheață, nu?)

Show on the ice!

O particularitate a acestui joc este că se desfășoară pe gheață. Nu se pot face driblinguri ca la fotbal (să faci braziliana cu pucul este de domeniul imaginației), iar jucătorilor le trebuie spațiu ca să se întoarcă. În plus aceștia trebuie să știe să patineze foarte bine, altfel la situații de față-n față riscă să pice din picioare. Un exemplu ar fi un meci Canada (apreciată la 85% de cunoaștere a jocului) versus Olanda (cotentă doar la 15%, ea este cea mai slabă echipă). De aproape fiecare dată când canadienii atacă, atacații olandezi ajung să vadă foarte bine patinele inamicilor. Și scoruri de



14-0, 16-3 sau 18-1 nu sunt o surpriză, echipe de acest gen folosind mai mult pentru ridicarea golaverajului celorlalte. Cu toate că poarta este enorm de mică în comparație cu alte jocuri, numai 15% din loviturile de la un metru se sfârșesc prin goluri.

Haios este modul în care poți da roată porții pe la spatele ei, iar portarul se așteaptă să apară din partea din care ai început ocolul. Dar este recomandabil să nu trăgănezi prea mult cu loviturile la poartă, altfel te trezești cu toată echipa adversă stându-ți în cale.

Dacă ești o persoană cam înceată, acțiunea acestui joc poate să-ți iasă de sub control, deoarece totul se petrece destul de repede.

Câteva puncte în minus

Din păcate, se respectă regula că orice joc bun mai are și buguri.

▲ Un contraatac rapid care-înrinde pe nemți în inferioritate numerică, iar arbitrul abia acum îl realizează.

▶ Început de meci. Se remarcă bug-ul graficii din partea dreaptă

De pildă uneori screen-urile meniu nu sunt pe tot ecranul, ci pe o bucată din acesta. E drept că acesta ocupă 80% din cât ar trebui, dar jocul pierde mult prin faptul că acel minunat albastru deschis nu-ți mai redă același feeling.

Un alt necaz este cel al graficii jocului: câteodată ultima coloană de pixeli din dreapta este incompletă. Din fericire pentru Gremlin, în timpul meciului trebuie să urmărești pucul, așa că acest bug iese mai puțin în evidență (atunci când apare). Probabil că s-a acordat o atenție



deosebită graficii (cum este normal la acest gen de jocuri), dar s-a sărit peste sa.

Puțin supărați pe joc ar putea fi cei cu un calculator mai slab. Fiind

din seria Actua Sports, Ice Hockey oferă o grafică

excellentă, ce va constitui standardul altor simulatoare sportive.

Dar pentru a rula la rezoluția 1024x768x8 este nevoie de un Pentium performant.



▲ Caractere ce zămbesc pentru că au motive: jucătorilor li se văd detaliile câștilor și ce scrie pe mănuși, iar arbitrul i se vede fluierul.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Gremlin

Distribuitor: Gremlin

Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM;

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

84 / 100

F-22 Air Dominance Fighter

Virtual, cel puțin, cerurile au devenit accesibile posesorilor de PC-uri. Acum aveți șansa să atingeți albastrul de oțel într-un nou simulator de F-22, ultima apariție în cadrul deja impresionantei serii.



Ultimii ani au adus un „val” extraordinar de simulatoare de toate tipurile posibile: de zbor, de submarin, navale, de tanc, aproape toate prezentând o grafică extraordinară, niște sunete extraordinare, o jucabilitate extraordinară... Dar, între atâtea „extra-ordinare”, există sau nu calitate?

În general...

Un răspuns la această tulburătoare întrebare ar putea fi dat prin „F-22 Air Dominance Fighter”. Este de departe flight sim-ul anului (care de-abia a început). De îndată ce te instalezi în carlingă simți un nivel al calității fără precedent în tot ce ai jucat. Nu mă refer doar la grafică (care, după cum puteți vedea, este foarte bine realizată), ci la tot ceea ce te înconjoară. Jocul oferă o senzație de complexitate mai rar întâlnită. Controlorii de zbor te ghidează în jurul aeroporturilor, care sunt extrem de active. Avioane militare și comerciale străbat cerurile, toate urmând propriile rute de zbor.

Peste tot lucrurile se întâmplă cu adevărat. Lumea este extrem de ocupată și complet indiferentă la infima prezență a jucătorului în existența ei. Dar starea asta a lucrurilor persistă doar până când vă hotărâți să aduceți ploaia... de bombe. Ca și în viața cotidiană, de altfel.

Avionul este, la rândul lui, realizat după modelul existent deja în dotarea armatei americane. Aproape fiecare buton și switch poate fi acționat, iar dacă există o funcție pe care F-22 cel real o poate executa și care nu este simulată, atunci probabil că este un element ultra-top secret pe care doar armata mai sus menționată îl cunoaște. Dinamica zborului este comparabilă cu cea reală, ca de altfel și efectul armelor asupra țintelor. Astfel, rămășițele unei clădiri care tocmai a avut o întâlnire cu unul dintre proiectilele tale pot cauza defecțiuni... minore, cum ar fi pierderea aripilor sau a altor „nimicuri”.

Jucătorii se pot bucura de avantajele unor misiuni de antrenament, al căror nivel de dificultate variază între simplu (decolare și aterizare),



Pilotul, infuriat peste măsură, lansează o rachetă înspre munți. Ildoresc mult succes.

complicat (lansarea muniției ghidate laser spre diferite instalații nucleare) și diabolic (comunicațiile radio). Veți avea chiar și posibilitatea de a zbura câteva misiuni cu un avion AWACS, ghidând operațiunile tuturor avioanelor în fiecare misiune și „sărind” dintr-o carlingă în alta.

Amănunte și detalii

Poate părea surprinzător, dar am pregătit și ceva critică la adresa lui F-22 ADF. Spre exemplu mi-am făcut o impresie proastă despre textul folosit la redarea



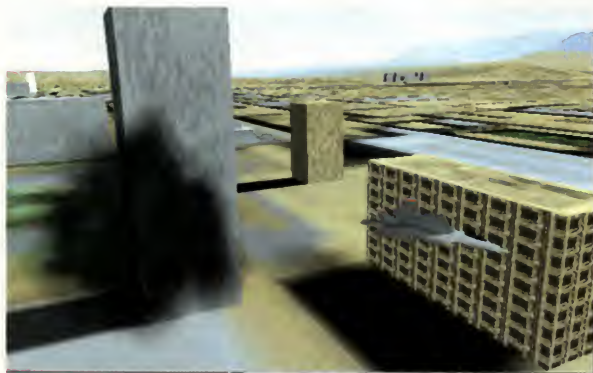
Un mod ceva mai costisitor și plăcut de sinucidere.



Când se lasă noaptea, îngerul albastru se transformă în ceva demonic.

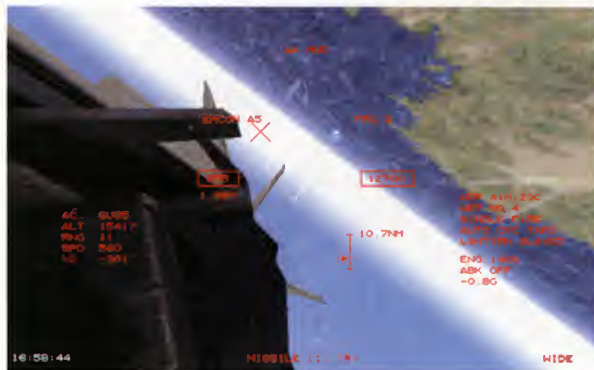


Marile aglomerații urbane se dovedesc a fi doar câmpuri de poligoane presărate cu blocuri ridicole.



comunicațiilor radio. De asemenea, manualele nu sunt pe atât de prietenoase față de începători pe cât ar putea să fie. Nici nu se compară cu clasicele manuale al lui Falcon 3.0, care conțineau un capitol (Flight Section) dedicat învățării secvențiale, cu ajutorul unor misiuni create după preferințe. Aveai cu adevărat sentimentul că înveți ceva. Nu că acestea ar fi prost făcute, doar că nu sunt la fel de bune ca cele ale lui Falcon 3.0.

Am întâlnit și un bug ciudat.



Din nou, nu este ceva care să justifice o critică prea aspră, ci doar ceva ce am crezut că trebuie menționat: în timp ce rulam pe unul dintre aerodromuri, am fost mai mult decât uimit



și neplăcut surprins să văd cum un Learjet a aterizat liniștit prin avionul meu. Da, da, nu pe lângă, ci prin! Era ca și cum nu existam. Cu toate că toate procedurile de aterizare/decolare sunt prezente (cererea instrucțiunilor pentru rulare, așteptarea permisiunii ș.a.) se pare că jucătorul cu al său vajnic înger mai mult sau mai puțin albastru nu există, cel puțin din perspectiva mediului înconjurător. Aceste detalii sunt adevărate pete pe albul (?) imaculat al acestui joc.

Mai există o mică, insignifiantă problemă, pe care cu jenă o menționez: nu există campanii sau scenarii de război (este destul de neplăcut).

Penurie de campanii

Iată adevărata problemă. F-22 ADF nu are nici un tip de campanie. Desigur, în dotare se află cantități impresionante de misiuni separate, împărțite pe teatre de război (zone de pe glob precum Egiptul, Marea Roșie, Etiopia). Nimic cursiv însă. Nu pot fi selectate nici armele care urmează să fie folosite; totul este prestabilit. Nu aveți nimic altceva de făcut decât să decolați și să



De data aceasta, doar o altă explozie. Cu sau fără 3DFX, pătratele rămân omnipotente.

Cu privirile disperate aruncate în spate, pilotul încearcă să evite sărutul unei rachete.

îndepliniți, una câte una, misiunile.

În acest caz cei de la DID (producătorul), se apără afirmând că au pregătit un add-on - F-22 Total Air War, acest pack urmând să fie lansat la jumătatea anului 1998. Astfel vor fi folosite la maxim AWACS-urile și veți avea posibilitatea de a trăi un război complet. Dar asta nu scuza lipsa unuia în versiunea actuală. Fără el, nu sunt convins că există destule misiuni care să umple golul. Cele care permit folosirea unui AWACS pentru control oferă un anumit nivel de diversitate de



Admirând din frigul nopții nord-americane luminile New York-ului (cu alte cuvinte: nice graphics).

fiecare dată când sunt jucate, dar acest lucru nu conduce la o jucabilitate de durată. Scorul mare pe care l-am acordat jocului a fost dat ținând seama de calitatea simulării. Doar acest unic element lipsă m-a oprit în avântul meu spre înălțimile unui 100 rotund și complet (acordat doar în vis...).

Cam acesta ar fi ADF-ul: unul dintre cele mai bune flight sim-uri pe care l-am jucat până acum, dar cu o imensă lipsă în unul din punctele esențiale. Tipic pentru DID - aproape perfect. EF2000 este superb, cu excepția unor bug-uri enervante. F-29 Retaliator a fost și el superb (la vremea lui), dar aterizarea era doar un coșmar sau vis frumos (după preferințe...). Robocop 3 era și el bun, dar filmul

pe care se baza nu a prea plăcut. Cel puțin sunt constanți.

Finalul este trist: ATENȚIE, posesorii de calculatoare care funcționează la mai puțin de 120MHz le este interzis acest joc.

Și nici să nu vă gândiți să-l rulați cu mai puțin de 32MB și fără 3DFX. Altfel, adio plăcere a zborului.

Și cu asta, spre un nou LEVEL.

Mike



Nota LEVEL

Producător: DID

Distribuitor: Ocean

Hardware: Pentium 166,

16 MB RAM;

32 MB pentru 3DFX

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

93

/100



În lumea producătorilor de jocuri Gremlin este una din firmele puternice cu o evoluție destul de interesantă. Vă mai aduceți aminte de Gobblins? A fost unul din succesele Gremlin din trecut! După un timp însă compania a lăsat de o parte jocurile pentru PC, îndreptându-și atenția mai ales spre cele pentru console. Dar iată că perioada de indiferență față de PC-uri a trecut, Gremlin fiind pregătită să revină în forță. Unul din semne este constituit de seria Actua Sports, din care fac parte fotbalul, hocheiul, tenisul și, cel mai recent, golful.

Grafică „actuală”

Ca și alte jocuri din aceeași categorie, și la acesta s-a lucrat mult pentru ca acțiunea de pe teren să fie cât mai reală. Peisajul nu este static, copacii unduindu-se sub adierea sau, după caz, bătaia puternică a vântului. Munții din fundalul terenurilor sunt deosebit de bine realizați și ar tenta cu siguranță pe oricine la o drumeție. Pe mine grafica m-a păcălit pentru moment de m-am crezut vara și am tras pu-

Actua Golf 2

Iată că cei de la Gremlin își continuă seria Actua Sports cu un joc de golf. Va fi acesta la nivelul concurenței?

Se pot seta traiectoriile ale bilei ca acesta să intre în gaură de la zeci de metri. Dar șansele sunt foarte mici.



Cred că este singurul sport în care nu contează vârsta și sexul.



ternic aer în piept. Cu părere de rău mi-am dat seama că pe lângă placa video și Soundblaster, la computere nu se pune și aer condiționat. Mi-am văzut așadar mai departe de joc, mai ales că era comentat de doi crainici BBC, Peter Aliss și Alex Hays.

Și iată jocul! După ce dinamica reclamă a seriei Actua se termină, ești pus în fața unor meniuri puțin mai dificile decât în general. Asta și pentru că sunt într-adevăr multe lucruri de setat. Poate ar fi fost mai bine ca, odată selectat un tip de meci, să dai dublu clic pe el și nu să plimbi mouse-ul jumătate de ecran pentru tot felul de opțiuni intermediare. Iar caracterele să fie ori mai lizibile, ori mai puțin îngheșuite.

Pentru a fi cât mai real, Actua Golf 2 îți oferă posibilitatea alegerii croselor. Aceasta se face prin selectarea unui set de paisprezece: 6 de lemn, 9 de oțel și 4 pentru lovituri speciale. Pentru fiecare crosă este precizată distanța la care poate trimite mingea precum și unghiul care îl face latura de lovire cu verticala.

Demnă de luat în seamă este atenția acordată detaliilor: fiecare cap de lovire are propria lui reprezentare tridimensională texturată. După ce ți-ai ales croscele care-ți plac, poți să le schimbi în timpul jocului (asta dacă nu-ți convine cea pe care personajul tău și-o alege singur). Dintre croscele obișnuite, cele mai multe permit numai lovituri normale, iar celorlalte li se pot imprima anumite efecte. Doar croscele speciale - cu excepția celei pentru lovituri fără boltă - li se pot imprima toate

traiectoriile mai „mechere”: prea înaltă sau prea mică, cu efect, etc. „Actorii” - adică personajele - au fost lucrați cu mai puțină atenție decât croscele. Oricum numărul lor este redus, fiind doar cinci jucători disponibili. Și nici vorbă de reprezentante ale sexului frumos! Bine că totuși creatorii jocului au fost mai atenți la îmbrăcămintea lor. Blugii își schimbă culoarea, bluzele sunt realizate în diverse forme, cu diferite texturi care de care mai interesante și atractive. Ca inovație se poate nota că poți să alegi ce să porți pe cap (în turnee se întâmplă deseori să plouă și poate ți-e milă de tine). Ai la dispoziție un coif de broker, o pălărie de cowboy și o șapcă de baschetbalist, la ultimele două putând fi selectată culoarea.

Drumul spre cucerirea lumii

Primul joc de golf din seria Actua a apărut pe PlayStation. Gremlin a luat terenurile din acest joc și a mai adăugat altele, așa că în AG2 ai de jucat pe terenurile a 8 cluburi. Din păcate numărul maxim admis de jucători este de patru, dar care pot adopta diferite tactici de joc. Lăsând la o parte practica - unde ți se oferă câteva avantaje - meciurile pot fi de tipul strokeplay sau matchplay. În primul mod se joacă întreaga rundă de 18 găuri, iar câștigătorul este acela care totalizează cele mai puține lovituri.





► Nu, traiectoria nu e bună, ar trebui să țin cont și de vântul cam târâcel.

Spre deosebire de strokeplay, la matchplay se punctează numai numărul de găuri câștigate, apărând astfel posibilitatea ca jocul să se termine mult mai repede. De pildă, dacă mai sunt de jucat patru găuri și un jucător conduce cu cinci câștigate, atunci e imposibil pentru celălalt să-l învingă.

În cazul în care scorul este egal în ambele moduri de joc, acțiunea continuă până la prima greșeală a unui jucător de golf.

Asemănător matchplay-ului este skins, unde pentru fiecare gaură câștigată obții potul setat la începutul partidei. Dacă joci bine, îl vei primi dublat sau chiar triplat.

Interesante sunt combinațiile de câte patru jucători de golf, împărțiți în două echipe. În stilul foursome fiecare jucător continuă mingea de acolo de unde a lăsat-o coechipierul. În schimb la stilul fourball fiecare lovește în propria bilă, iar la calcularea scorului de tip matchplay se ține seama de cel mai bun rezultat al echipei respective.

Cele mai gustate jocuri sunt desigur turneele, din care disponibile la început sunt numai cele de amatori. Înainte de a juca pe terenurile unui club, se trag la sorți perechi de câte doi jucători de golf. Aceștia joacă pe toate cele 18 găuri sub reguli strokeplay. Câștigătorul va fi acela

► Numai cum vezi aceste peisaje superbe îți se face chef de-un pescuit sau picnic.



▼ Vreme liniștită. Vântul nu tulbură oglinda apei, de se văd peștii din lac, fără să mai discutăm de oglindirea copacilor.



la care scorul este cel mai mic după ce se ia în considerație handicapul obținut la meciurile anterioare. Atunci când ajungi printre primii șase jucători care au handicapul mai mic sau egal cu zero, ai acces la turele rezervate profesioniștilor.

Aici viața este mai dificilă. În primul rând este vorba de patru serii (a câte patru zile) ce se joacă pe terenul cu 18 găuri. După a doua serie sunt eliminați jucătorii care au cele mai mari handicapuri. Cei rămași vor fi reîmpărțiți în echipe cu rezultate egale, urmând să schimbe modul de punctaj cu cel matchplay. La sfârșitul ultimei zile câștigătorul primește trofeul și suma de bani stabilită de clubul respectiv. La sfârșit de turneu, ultimii șase profesioniști fac rocada cu primii șase amatori. Dacă ai câștigat patru sezoane atunci vei avea surprize care-ți vor face cariera mai grea, dar și mai frumoasă.

Pro și contra

Ca orice casă serioasă, Gremlin a fost atentă la multe amănunte, dar din păcate a neglijat anumite puncte esențiale. Cele opt cluburi sunt celebre, dar nu există un editor de terenuri. Cei doi crainici pot comenta ori fiecare separat, ori amândoi, având aproximativ 3000 de înregistrări. Dar multe sunt foarte asemănătoare, ca de pildă cele care le auzi când schimbi crosa. Se pot seta o mulțime de efecte vizuale, dar caracterelor sunt puțin lizibile. În plus dacă ceri prea multe de la grafică (care poate deveni superbă prin schimbarea rezoluției) pe un computer mediu

jocul va merge încet, uneori chiar enervant. Iar dacă setezi o rezoluție prea slabă peisajele vor pierde din farmec.

Desigur, turneele sunt bine gândite, dar restul modurilor de joc sunt insuficiente.



Datorită rezistenței aerodinamice traiectoria bilei este foarte asimetrică. Dar important e să nu nimeresc gropile cu nisip, de acolo se iese foarte greu.

Față de Jack Nicklaus 5, Actua Golf 2 apare ca un complementar al acestuia, dar puțin mai slab. Atuurile lui AG2 sunt muzica, sunetul 3D, precum și cele câteva moduri „Actua” de a lovi mingea.

În schimb „handicapurile” sunt numărul mic de jucători admiși în același timp precum și cerințele hardware pentru o rulare acceptabilă.

Generali

Nota LEVEL

Producător: Gremlin

Distribuitor: Gremlin

Hardware: Pentium 75,
16 MB RAM;

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

80 / 100

Star Fleet Academy

A ajunge alături de Kirk și Picard „Space, the final frontier. This is the next game of Star Trek adventures. His continue missions, to challenge fantasy like no one has gone before...” - așa se poate caracteriza în câteva cuvinte acest joc.

Au fost odată ca niciodată, au fost anii '60. Pe atunci SF-ul își trăia „epoca de aur” prin scriitorii care au devenit legende vii. În acele vremuri s-au remarcat monștri sacri ca Arthur C. Clarke, Isaac Asimov și mai puțin cunoscutul Gene Roddenberry. Mai puțin faimos, dar tot la fel de important ca și ceilalți, acesta din urmă a creat o serie ce a rămas clasică - Star Trek - ce consta în aventuri în necunoscut pentru a explora lumi noi, a întâlni rase și culturi neștiute. Atunci când urmărea acest serial SF, imaginația îți era cucerită total, ajungând tu însuși să încerci să rezolvi problemele pe care căpitanul le înfrunta. Și-ți părea rău că nu erai în locul lui.

Dar asta se întâmpla acum 30 ani. Între timp industria jocurilor a „fural” clienții cinematografelor și televizoarelor, proiectându-i în situațiile întâlnite doar pe ecrane. Deoarece a fost un film de succes, Star Trek a apărut și el pe PC-uri, într-un quest condimentat cu lupte spațiale. Fiind un joc de succes, „25th Anniversary” a avut multe continuări, ea de pildă „A final



unity” - unde acțiunea era cu actorii din „Next Generation” și „Harbinger” - aventuri pe Deep Space Nine. Acum iată că se revine la seria clasică, poate din motiv că a fost cea mai populară dintre toate.

Cadets, we challenge you to go where no one has gone before!

Dacă în celelalte jocuri Star Trek erai trimis în spațiu să rezolvi problemele Federației, în acest joc

▲ Pe de-afară-i vopsit vultur, pe dinăuntru... ceva mult mai rău.



▲ O obișnuită întâlnire cu păsări klingone. Am scos textura ca să văd mai bine umbrele.



◀ Cpt. klingon: „M-ai supărat și voi intra în tine!”
Cpt. Forester: „Excellent! Imi ditiugi scutiurile, dar ajungi praf intergalactic!”



situația e puțin diferită. Pentru că ești un cadet, așa cum au fost la început și celebrii ofițeri Kirk, Sulu și Chekov. Așadar nu vei fi trimis în spațiu, ci în simulatorul de antrenament. Poate credeți că misiunile sunt simple, dar greșiti amarnic. Acestea sunt atât de dificile, încât ești nevoit să cunoști mulțimea de taste, pentru că dacă schimbi panourile cu mouse-ul în timpul bătăliei vei fi doborât cu brio de adversari.

Dar chiar dacă știi efectul fiecărui buton tot ai șanse mari să nu termini cu bine misiunile. De ce? Pentru că se consideră că un ofițer al Federației nu trebuie să primescă totul mură-n gură. Este adevărat, se pune baza pe cooperare, pe lucru în echipă cu propriul echipaj sau discuții cu instructorii fără teama de a fi catalogat prost. Dar atunci când îți vine rândul trebuie să fii foarte bun. Dar chiar și dacă ești așa, tot nu vei putea termina multe misiuni din prima încercare, deoarece de multe ori nu ți se spune clar ceea ce ai de făcut. Se pare că instrucția constă mai mult în a învăța din greșeli decât în misiuni klingoniene de împușcat inamicii, trebuind să-ți pui la contribuție mai mult capul decât mâna. Spre exemplificare, statisticile spun că pentru primele două misiuni, 97% din cadeți n-au trecut până n-au primit un scurt manual de rezolvare a lor. Iar în acesta se specifică clar că pe alocuri ar trebui să te abai de la ordinele primite!

All crew to battlestations!

În celelalte jocuri Star Trek, echipajul era cunoscut deja din serial. Aici este vorba despre formarea unui din tinerii aspiranți la titlul de ofițer, tineri care îți sunt prezenți la începutul jocului.

Aceștia sunt personalități diferite, fiecare fiind crescut într-un anumit mediu, chiar și cei de pe aceeași planetă având temperamente diferite. Important pentru tine - comandantul lor - este de a-i unifica și a-i determina să lucreze mai bine în echipă, tăind din egoismul și infumurarea unora dintre ei. În fond, vor fi cotați cu atât mai bine în cadrul Flotei cu cât sunt mai sociabili.

În timpul misiunii ei sunt absorbiți de ceea ce li se prezintă pe monitoarele uriașe, așa că la un tur al postului de comandă nu-i vezi decât din spate. Doar Sturek se întoarce cu fața spre tine, dar numai atunci

ultima docare a navei USS Enterprise, iar căpitanul Kirk ajunge la sediul Academiei Stelare pentru a ține un discurs în fața noilor cadeti. Pe parcursul antrenamentului tot el îți va prezenta misiunile pe care le-a creat. Deoarece Kirk este „cel mai bun cunoscător al klingonilor”, creațiile sale te pun față în față cu această rasă ce acceptă nonșalant că nu cunoaște înțelesul cuvântului „pace”. Și asta doar dacă binevoiește să-și calce pe inimă și să someze înainte de a trage...

Un alt instructor faimos este căpitanul Sulu, care a slujit sub comanda lui Kirk. Iar atunci când îl



Doi ofițeri celebri de pe USS Enterprise: Sulu și Chekov. Primul e serios, iar al doilea are un accent rusesc foarte comic.

antrenamentului este făcută cu Aex Rotherot, comandantul ce a scris un manual al primelor două misiuni. Tot el prezidează marile evenimente ale Academiei Stelare.

Space, supranumit și „the final frontier”

Așa cum am amintit mai sus, misiunile nu sunt deloc ușoare. Și asta nu pentru că de multe ori ești depășit numeric. Nu. Marea majoritate a acestora pun baza pe medierea conflictelor apărute din senin în zone periferice ale Federației. Astfel, într-o misiune era vorba de a seana câteva planete aliate. Abia ajungi pe orbita primeia că un cargou îți solicită ajutorul împotriva unor pirați. La fața locului observi că acesta este numit pirat de către ceilalți comercianți ce trag asupra lui. Necazul este că încăleacă scumpă a primului emite radiații ce nu pot asigura scanarea totală a navei. În timp ce cauți soluții pentru a calma cele două părți, un alt cargou dintr-un sistem îndepărtat are probleme cu adevărații pirați. Te duci după el? Atunci cele două tabere se vor război. Începci să le convingi să înceteze? Nu vor vorbi, ci doar fapte concrete. Superiorii tăi se vor supăra că ai încălecat o regulă majoră: să nu tragi în nave ce ți-au cerut încetarea focului. Așadar o misiune foarte dificilă, a cărei soluție trebuie găsită în maxim cinci minute. E clar că trebuie s-o reiei de multe ori, poate plicticos de multe ori. După astfel de „discuții logice” cu negustorii Federației, înamicii acestora nu ți se mai par chiar așa de inecuați și poate ți se va face dor de ei, adică de...

Romulani și klingoni

Dar ajungi repede să-ți pară rău, pentru că navele lor nu sunt simple



Torpile cu plasmă, sau modul de „salut” al klingonilor.

când are să-ți spună ideile sale. Oricum, misiunile sunt complicate și trebuie să te concentrezi asupra jocului. Iar dacă în timpul unei lupte treci cu mouse-ul de la un panel sau altul, nava ta va fi distrusă înainte de a se seta ceea ce ai vrut.

În schimb, în perioadele de odihnă dintre simulări, echipajul tău este foarte activ. Ajungi chiar să aștepti aceste perioade pentru a vedea ce borbotește mai făc colegii tăi. Bineînțeles, ei nu le fac cu rea intenție, ci ca urmare a unor greșeli de interpretare. Astfel vei ajunge în partea de quest a jocului, parte care cuprinde majoritatea filmelor de pe cele cinci CD-uri. Dar, din păcate, deși sunt interactive, au același final. E recomandabil să salvezi imediat după misiune pentru a vedea ce se întâmplă în toate cazurile - în unele situații, dacă nu ești ferm, ai mai multe dialoguri, iar în altele e bine să fii autoritar.

Dar nu ai de-a face numai cu echipajul tău. Introducerea îți prezintă

cauți pe acesta, nu mică e surpriza de a-l întâlni pe comandantul Chekov, un strălucit inginer al Flotei. Acesta te roagă, dacă poți, să-l ajuti în adăugarea unor misiuni mai complexe în simulator (dacă nu mă-nșel, add-on-ul SFA se numește „The Lost Chekov Mission Pack”).

Totuși cea mai mare parte a

Tablouri de comandă de acum 30 de ani: complexe, dar inutile.





◀ Față de alte jocuri, aici ai un panel ce-ți arată starea fiecărei componente a navei.

țințe. Marca lor majoritate au „cloaking device”, adică un dispozitiv de a se face invizibile tomai atunci când ți-e Flota Stelară mai dragă, adică atunci când l-ai luat în țintă și te pregătești să-l distrugi. Din fericire acest aparat cere prea multă energie pentru ca nava să-și poată folosi armele, ori să-și repare structura.

Cândva, ura purtată Federației i-a unit pe aceștia într-o alianță tehnologică. Așa se explică asemănări ale designului navelor celor două rase. După ce s-au despărțit, romulanii au mizat pe dezvoltarea științifică, iar klingonii pe curajul ofițerilor săi. Astfel, navele primilor au arme superioare celor din Flotă și pun probleme mari, chiar dacă sunt depășite numeric. În schimb, ceilalți sunt doar puțin mai bine înarmați decât tine și-ți sar orbește în față, fiind relativ ușor de distrus.

Unele bătălii cu Bird of Prey (crușișătorul klingon) pot deveni distractive. Atunci când îi atingi rezervorul de antimaterie, el va lăsa în spațiu o dărâ luminoasă, chiar dacă se va face invizibil. Efectul

acestui „fum fără foc” este frumos, dar dacă posesorul lui mai are prieteni prin preajmă e bine să-l dobori. Pentru că este totuși ascuns, calculatorul navei nu-l ia în țintă, fiind necesar să controlezi manual focul



Clasica tactică klingoniană: o navă te atrage în focul celeilalte. Când schemareușete, prima se ascunde.

navei. Din fericire nu are scuturile activate și va fi mai ușor de distrus. În alte cazuri poți distruge chiar dispozitivul de ascundere și atunci devine o pradă ușoară.

Dacă asemenea lucruri nu se întâmplă lupta va deveni interesantă, Bird of Prey-urile având obiceiul să-ți dispară din față și să-ți apară în spate. Iar dacă sunt mai multe, în timp ce tu urmărești pe una din ele, celelalte se mută în spatele tău. Dar proiectanții Flotei Stelare au creat un tip de navă ce are arme și în spate, nu numai în față.

Cum e de așteptat, situația este mai grea în cazul cuirasatelor inamice. Doar puține îți sunt superioare numai printr-o structură mai blindată. O mare parte din ele au arme îndreptate înapoi, ceea ce le face mai greu de

atacat din spate. Doar o singură navă grea inamică nu are Cloaking Device, restul dispărând în ceață când ți-e lumea mai dragă.

Dar cele mai periculoase nave sunt cele romulane. Deși aceștia au stat prost la capitolul motoare stelare - pe care le-au achiziționat de la klingoni -, le-au dezvoltat pe cele de manevră. Așa au construit nave care dispar repede de sub focul armelor tale. Dar nu acesta este cel mai mare avantaj, ci puterea lor de foc mult superioară ție. Dacă Flota folosește fasere și torpile fotonice, romulanii utilizează disraptore și torpile cu plasmă. Acestea le fac foarte periculoase, chiar dacă sunt în inferioritate numerică.

„On screen, leutenant”

O parte bine realizată a jocului constă în meniuri neîntâlnite în alte simulatoare de nave spațiale. De fapt nu sunt meniuri, ci tablourile de comandă ale fiecărui ofițer. În orice serial Star Trek căpitanul le dă acestora ordine specifice, iar de la antrenament nu putea lipsi învățarea panelurilor de comandă.

Important pentru supraviețuirea navei este cel al controlului defecțiunilor, unde distribui energie la sistemele de reparație ale diferitelor componente ale navei. Inițial, cea mai mare putere e alocată scuturilor. În timpul luptei poți să ignori unele părți ale navei, cum ar fi de pildă sistemul de tractare sau motoarele superluminice, dar după bătălie s-ar putea să ai nevoie de ele. De pildă, odată ce ai terminat de curățat spațiul într-o anumită parte a universului ești chemat în alta, iar starea motoarelor interstelare este foarte slabă. Bineînțeles că vei ordona ca acestea să fie reparate cu toată energia

Atunci când colinzi terchea-berchea prin spațiu, te întâlnești cu fenomene naturale ce ai vrea să le vezi de la sute de kilometri.



Unda tractoare poate fi uneori periculoasă. Totul depinde de nava care te tractează.



▶ Pământul văzut din spațiu este deosebit de „spectaculos” prin alternanța apelor cu solul.

disponibilă, dar ai șanse să nu ajungi la timp. Aceasta va însemna reluarea misiunii, inclusiv a bătăliei care ți-a pus probleme.

Un alt panel interesant este cel al bibliotecii Flotei. În el se găsesc informații despre toate elementele universului Star Trek: sisteme planetare, rasele cunoscute, navele lor, ba chiar și ofițeri celebri. Dacă



▶ O navă în imensul spațiu este ca o bărcuță în mijlocul unui ocean.

vrei să cunoști mai bine nu numai jocul, ci și serialul care l-a inspirat, biblioteca te va ajuta foarte mult. De pildă atunci când ceri informații despre căpitanul James T. Kirk ți se spune printre altele că l-a învins pe tiranul Khan, în încercarea de a apăra proiectul Genesis, încercare ce a fost pe marile ecrane în filmul „Războiul lui Khan”.

O altă diferență față de celelalte simulatoare spațiale este posibilitatea scanării altor nave, nu neapărat inamice. După ce acestea sunt selectate, accesezi panelul ofițerului științific și poți cerceta fiecare element în parte: motoare, scuturi, dispozitiv de ascundere (dacă îl are).

Aceste trei tablouri sunt cele mai des folosite, celelalte fiind mai puțin semnificative: navigație, comunicații, controlul armelor.

Jurnal Level, data stelară 4183,4. După ce am terminat jocul...

...am ajuns la conluzia finală. Categorie, Interplay-ul este o casă producătoare puternică. Star Fleet Academy te introduce în lumea Star Trek, dar în cea a primei generații, cea mai puțin cunoscută la noi. Totuși legăturile cu acțiunea de pe micile ecrane este foarte redusă, fiind vorba numai de cei trei ofițeri - Kirk, Sulu și Chekov - care îți apar în discuțiile dintre misiuni. Iar uniforme sunt din aceeași serie.

Așa cum am mai spus, SFA nu pune accentul pe bătălii lungi și grele, ci pe rezolvarea inteligentă a misiunilor, el fiind față de X-Wing și Tie Fighter ceea ce e Tomb Raider față de Quake și Duke Nukem.

Interesantă e și realizarea sunetului și a graficii. Resursele minime sunt Pentium la 90 MHz cu 16 MB RAM, dar este recomandat Pentium MMX la 150 sau mai mult, cu 32 MB RAM. Pe sistemele mai puțin per-

▶ O navă la înălțime, atât la propriu cât și la figurat.



▶ Pachetul jocului arată cam așa în cazul în care vrei să-l cumpărați.



▶ Ce poate fi mai ostil și periculos decât apariția unei nave romulane.

formante grafică are o rezoluție slabă, deși poți citi numele navei de pe texturile ei. Dar, din păcate, tabloul de bord e cel din prima serie. Astfel apare un element vechi de 30 de ani: mulțimi de beculțe ce sclipesc aleator, dar nu reprezintă nimic.

Jocul este pe cinci CD-uri pline cu filmulețe. Acestea conștău nu numai în explicarea ordinelor de către instructor, întâlniri cu cei trei ofițeri celebri sau discuții cu membrii echipajului tău. În discuțiile cu extraterestrii, nu mai sunt desene animate (ca în 25th Anniversary), aceștia fiind interpretați de actori ai Paramount Pictures.

Sunetul stereo (de fiecare dată când intri în SFA apare o reclamă interesantă Dolby Surround) este binevenit, mai ales atunci când auzi pe ce parte apare o navă klingonă ascunsă.

Față de celelalte jocuri de același gen, în acesta crezi misiuni de luptă foarte ușor și repede, ca și un joc multiplayer. Din păcate, vei avea aceeași punte de comandă a clasei Constitution pentru toate navele Federației, ba chiar și pentru cele klingone sau romulane.

Totuși, SFA nu depășește prea mult celelalte simulatoare spațiale, în ciuda ideilor interesante pe care le aduce. De aceea ar putea dezamăgi pe cei care nu sunt fani Star Trek.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Interplay
Ofertant: Blue Ridge International
Tel: 01/2106828; 01/2106829
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM;

Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

78
/100





CHEAT CODES

Alien Trilogy

comeandhaveago = toate armele
ifyouthinkyouarehardenough = toate armele și muniție infinită
nadiapopovXX (XX = 1-34) = sare la alt nivel
TAKEONALLCOMERS: invincibilitate
RIPLEYDOESITWITHBIG-GUNS: mega cheat (vă face invincibil, vă dă toate armele și toată munția)

Ascendancy

Creați fișierul **NOUGAT.LF** în directorul jocului **Ascendancy**. Nu trebuie să scrieți nimic în acesta.

În timpul jocului tasteți codurile de mai jos:

Planet Screen

I - Proiect complet

O - Populație maximă

R - Aduce colonia respectivă sub controlul dvs.

Shift + M - Aduagă la populația maximă

T - Realizează colonie pe o planetă nepopulată

-Research Screen-

E - Termină

cercetarea actuală

O - Obține toată

cercetarea

BirthRight - the Gorgon's Alliance

Dacă aveți nevoie de ceva bani, apăsați **F3** iar apoi **'SYNCASH'**. Atenție, codul trebuie scris cu litere mari.



Ignition / Bleifuss Fun

Tasteți aceste coduri în meniu pentru a le activa sau dezactiva:
SVINPOLE - Zoom in la o mașină privită din spate
BANARNE - Big Chunky Cars
SKUNK - Mașinile sunt invizibile înafară de roți
FILMJOLK - În timpul jocului realizează un efect special
SLASKTRATT - Sunt valabile toate mașinile
SURMULE - Sunt valabile toate track-urile

Black Dahlia

P8 Stained Glass Puzzle - leadhead

P11 Winslow's Safe Puzzle - masterlock

P14 Wooden House/Lockbox Puzzle - loghouse

P15 Dresser in Louie's Loft Puzzle - turnkey

P21 Raven Room Circular Table Puzzle - arthur

P22 Seal Puzzle - ringding

P26 Bag Of Runes Puzzle - gemstone

P27 Dream - Archway Puzzle - cancan

P32 Pressure Gauges Puzzle - pressure

P34 Sewer Levers/Bars Puzzle - barbell

P35 Raven Room Door Plates Puzzle - triangle

P36 Candlestick In Raven Room Puzzle - nimble

P38 Sun/Planets/Door Puzzle - sunspot

P39 Gearshift Puzzle - Treasure Door #1 - ladybug

P40 Key Puzzle - Treasure

Door #2 - keypunch

P41 Half-A-Gear Puzzle -

Treasure Door #3 - gearoil

P44 Main Chamber Column Puzzle - temple

P46 Slider Puzzle - blockhead

P47 Stone Blocks Puzzle - rock33

P59 Luggage Crate On Train Puzzle - boxtop

P67 Cane Lock Puzzle -candycane

P68 Telegram Puzzle - teleport

P73 Telescope Puzzle - peeper

P76 Cuckoo Clock Puzzle - bongo

Chaos Island

Țineți apăsată tastele următoare în timpul jocului **ctrl, shift, x** and **s**. Va apărea o bară roșie în partea din stânga jos. Tasteți codurile de mai jos, exact așa cum sunt scrise iar apoi apăsați **Enter**.

(Apăsați **ctrl,shift,x,s**)

Tasteți:

Kill - Distruge inamicul selectat.

Egg raptor - Dă raptor egg

Egg trex - Dă trex egg

Egg stegosaur - Dă stegosaur egg

Egg parasaur - Dă parasaur egg

Egg dilo - Dă dilophosaur egg

Egg triceratops - Dă triceratops egg

Egg compy - Dă compy egg

Money # - Dă alimente (unde # este numărul de alimente dorit)

Win - Victorie instantanee

Lose - Învingere instantanee

Macleod - Invincibilitate

Clear - Curăță harta

raggsdale - Afixează lista de cheat-uri

health amt - crește sau descrește unitățile selectate (amt reprezintă valoarea ce trebuie introdusă)

hpr amt - vindecă unitățile

(amt reprezintă valoarea ce trebuie introdusă)

shift F3 - pauză în joc

Constructor

Aceste cheat-uri sunt doar pentru versiunea DOS a jocului.

Când vreți să folosiți codurile mergeți în fereastra single player apoi tasteți un cod și în final apăsați **Enter**. Dacă ați introdus codul veți auzi un mic „bip” în difuzoare.



Când porniți jocul apăsați tasta **C**. Va apărea afiș caracterul +, ceea ce înseamnă că toate codurile introduse de dumneavoastră au fost activate.

worker902 - Puteți cumpăra

muncitori oricând doriți

gangster822 - Puteți converti

jucătorii în gangsteri

weapons473 - Puteți cumpăra

orice armă doriți pentru

gangsteri

fences673 - Aveți de la început toate fences-urile

loans039 - Puteți împrumuta de

la bancă orice sumă de bani

estates131 - Puteți cumpăra

orice cartier, fără limite

houses738 - Puteți construi

case oricând doriți

build909 - Casele sunt construite

instantaneu

gadgets337 - Puteți cumpăra

din start toți gadget-ii

teams418 - Permite schimbarea

team-urilor în single player mode
map751 - Puteți juca pe orice hartă cu orice jucător

FA-18 KOREA

Dacă doriți să folosiți orice alt avion într-o misiune tastați tipul aparatului dorit de dumneavoastră în fereastra callsign box. Exemplu: dacă doriți să folosiți un Mig 21 tastați în fereastra callsign use: MG21. Astfel, toate avioanele F-18 din misiunea respectivă vor fi înlocuite cu aparate Mig 2. Acest cheat nu este același cu fly: MG21-00. Acesta se poate folosi numai dacă acest tip de avion este deja prezent undeva în misiune. Comanda use: înlocuiește toate avioanele F-18 cu avioanele pe care vreți să le folosiți. Deci, dacă doriți ca toate aparatele F-18 din misiune să fie înlocuite cu avioane F-14 atunci pur și simplu tastați în fereastra callsign use: F14D și toate aparatele F-18 prezente în respectiva misiune vor fi înlocuite cu aparate F-14.

Interstate 76

Țineți apăsat tastele CTRL-SHIFT în timp ce introduceți următoarele lucruri:
getdown - Toate mașinile pornesc să te atace
wiggleburger - Scutură ecranul bine de tot

JointStrikeFighter

În fereastra Pilot Select apăsați simultan ambele taste control și în același timp apăsați și tasta Enter. Acum veți fi capabili să săriți în orice avion sau elicopter din misiune.

Outpost

Ctrl F10 - Armagedon button
Ctrl F8 - Self esteem rebuilder



Ctrl F9 - Mass driver missfire
Ctrl F11 - Nu există limitări de resurse
Ctrl F12 - Modifică lq-urile

Mortal Kombat 3

În directorul MK3 tastați „mk3” și apoi următoarele:
666 - Jucăți cu Smoke
1000000 - Joacă cu Motaro și Shao Kahn în 2 player mode
1995 - Jucători transparenți
831 - Jucători umbră
9966 - Jucătorii luptă în direcții opuse
4000 - Turbo mode
603015 - Slow mode
8888 - Jucători mari
1111 - Jucători slabi
12345 - Jucători înguști
54321 - Jucători mici
4862222 - Block is bad
Următoarele lucruri sunt chei pentru Code Bar în modul 2 player.
{Key}:
0=Dragon
1=MK
2=Yin Yang
3=3
4=Question Mark
5=Lighting Bolt
6=Goro
7=Raiden
8=Shao Kahn
9=Skull

Folosiți cheile și codurile de mai jos pentru a face jocul ceva mai distractiv:
100100 - Throws disabled
020020 - Blocks Disabled
987123 - No Power Bars
033000 - Player 1 Half Energy
033000 - Player 2 Half Energy
707000 - Player 1 Quarter Energy
000707 - Player 2 Quarter Energy
688422 - Dark Combat
642648 - Galaga
101000 - Player 1 Healing Enabled
000101 - Player 2 Healing Enabled
303303 - Both Players Healing Enabled
202000 - Player 1 Weaking Enabled
000202 - Player 2 Weaking Enabled
404404 - Both Players Weaking Enabled
552000 - Player 1 Takes Double Damage
000552 - Player 2 Takes Double Damage

552255 - Both Players Take Double Damage
239494 - Sweeping Disabled
972279 - Timer Disabled
348279 - Timer Slow
978243 - Multi-Powers
969141 - Winner Fights Montaro
769432 - Winner Fights Noob Saibot
033564 - Winner Fights Shao Kahn
205205 - Winner Fights Smoke
282282 - Este afișat pe ecran No Fear

Virtua Fighter PC

Pentru a juca cu Gold Dural: În meniul Character Selection, apăsați Jos, Sus, Dreapta apoi DEL+ 2 ori Stânga. Dacă totul e OK vezi auzi un bip în difuzoare.

Pentru a juca cu Silver Dural: În fereastra Character Select, apăsați Jos, Sus, Dreapta, apoi DEL+ 2 ori Stânga. Dacă ați introdus codul corect veți auzi un sunet asemănător cu un „swoosh”.

Pune Dural în fereastra Records: În fereastra „Press Start”, apăsați Sus de 17 ori iar apoi Enter de două ori. Acum intrați

în fereastra de opțiuni și dacă totul a decurs cum trebuie ar trebui să auziți un „Ring Out.” Statisticile lui Dural ar trebui să fie acum în fruntea clasamentului din Records. Mărimea ringului și selectarea stadiului:

În fereastra „Press Start”, apăsați Sus de 12 ori iar apoi ENTER de două ori. Intrați acum în fereastra de opțiuni și ar trebui să auziți „K.O.” de 3 ori. Mutați apoi cursorul pe Exit și apăsați Jos. Cursorul va dispărea. Apăsați apoi DEL și va apărea o a doua fereastra de opțiuni.

View Credits:

Țineți apăsat butonul DEL în timp ce sun derulate demo-urile pentru a vedea cine a realizat VF.
Slow motion replays:
La sfârșitul unei runde, țineți

apăsate tastele DEL+END+PgDn și replay-ul se va face în „super-slow-mo”.

Pentru a vedea din alte unghiuri decât din cele obișnuite apăsați tasta F7.

Meat Puppet

Tastați în timpul jocului următoarele coduri:

~**ingesth** - Sănătate maximă
~**ingeste** - Energie maximă
~**ingestw** - Muniție maximă
~**ingesta** - Sănătate, energie și muniție maximă
~**ingesti** - Invulnerabilitate
~**ingests** - Sniper cheat
~**dansmartbomb** - Distruge toți inamicii de pe ecran
~**boom** - Explozii
Tastați următoarele pentru a fi afișate diverse mesaje de la producători:
~**parasite**
~**artifact**
~**jackal**
~**kyash**
~**noisiv**
~**azule**
~**bman**
~**sevenjr**

Pinball Fantasies

Tastați în timpul jocului următoarele coduri:
CHEAT-Dă intro-ul cheatului
EARTHQUAKE-Stop table tile
EXTRABALLS-Adaugă șapte mingi
FAIR PLAY-Dezactivează cheat-urile

Populous 2

Mergeți în meniul CREATE YOUR DEITY, încărcați caracterul dumneavoastră și ca parolă introduceți:
DKNPJAEEMEJMNMFADDD
Acum mergeți în meniul CONQUEST și tastați numele ultimului nivel în care ați fost. Pentru a obține un zeu cu putere maximă tastați următorul cod în meniul CREATE YOUR DEITY: **KOPOJAEEMEJMNMFAMEON**

Wing Commander: Prophecy

Fișierul care trebuie editat este prophecy.exe. Adresa hex: 422b7 - modificați hexul 48 în 90 65777 - modificați hexul 49 în 90 659C9 - modificați hexul 48 în 90 Aveți muniție înfiniță la toate armele.

Golden Eye

Războiul Rece, un subiect palpitant, un capitol misterios, al istoriei relațiilor est-vest. De data aceasta, agentul 007 este cel care încearcă găsirea unei soluții pentru un posibil conflict...

Războiul Rece a separat Europa, lumea și chiar și Universul în două: americani, vest europeni și alți „good guys” pe de o parte și ruși, ruși și ruși, pe cealaltă. Din cauza caracterului cu adevărat „rece” al acestui război, luptele deschise au fost întotdeauna evitate. Adevăratele bătălii au fost date la nivelul serviciilor celor mai secrete ale ambelor părți, fie ele CIA, FBI, MI6 sau KGB. Fie că purtau căciuli din blană de iepure și aveau seceră și ciocanul în frunte sau purtau cravată, cămăși scrobite și conduceau Lamborghini-uri, agenții secreți făceau tot posibilul pentru a sabota, distruge, elimina sau asasina.

I spy with my little eye

Nu cu mult timp în urmă am avut ocazia să vizionăm pe ecranele extralate ale cinematografelor blockbuster-ul „Golden Eye”. Pe muzica interpretată de Tina Turner, Pierce Brosnan trecea prin aventuri cel puțin extraordinare, trecând cu mult de limita credibilității. Oricum, filmul s-a bucurat de ceva succes, așa că și alte domenii au fost afectate. Producătorii de jocuri pe console au hotărât că un subiect tratat încă de prin anii '50 nu este învechit, așa că a apărut jocul în discuție. Story-ul urmează cu

Agentul 007 în persoană, încercând să-și protejeze smoking-ul de mizeria din jur



Natalya și Xenia, protagoniste acestui joc. Binele și Răul sub formele lor cele mai fermecătoare.

O armă cu adevărat „mortală”, care, cu cele 30 de gloanțe ale sale, poate transforma orice inamic în stropitoare.



fidelitate acțiunea filmului: un elicopter de luptă ultrasecret cu numele de cod „Pirate” a fost furat de Xenia Onatopp și câțiva dintre colaboratorii ei sovietici. Xenia este un pilot încercat, renumită în special pentru apartenența la un grup terorist implicat în traficul de arme. Grupul respectiv - Janus - are cartierul general în St. Petersburg,

cu mulți ani în urmă, în special pe PC-uri. Pe console, o apariție notabilă a acestui gen este Doom 64, o adevărată capodoperă. Pe scurt, 1st person înseamnă a privi acțiunea prin ochii personajului. Golden Eye face parte din acest gen. Există patru slot-uri pentru salvări. După ce veți alege unul dintre acestea, va trebui să selectați unul din cele două moduri de joc: single sau multiplayer. Într-adevăr, Golden Eye prezintă opțiunea de joc în doi, trei sau patru, în diferite variante: 2 vs. 2, 1 vs. 2 și chiar 1 vs. 3. În ceea ce privește personajele, în single player jucați, desigur, rolul agentului 007, cel cu renumita frază de prezentare „The name's Bond... James Bond...”. Pentru multiplayer, gama personajelor este mult mai largă, cuprinzând și agentul 006 - Alec Trevelyan, un fost agent KGB, ministrul apărării Mishkin, Natalya Simonova, precum și alți iluștri necunoscuți. Ce face un joc de acțiune interesant: a) grafica; b) sunetul; c) armele? Răspunsul ar fi:



Rusia. Cu două zile înainte de începerea acțiunii jocului, Pirate a fost reperat în Rusia, unde fuseseră înregistrate activități cel puțin dubioase. Situația este foarte critică: se pare că un satelit de o putere extraordinară - Golden Eye - este implicat în afacere. Dacă Golden Eye și Pirate cad în mâinile rușilor, securitatea mondială va fi periclitată. Misiunea lui 007: recuperarea lui Pirate și descoperirea unor noi elemente despre afacerea Golden Eye. În aceste condiții extraordinare, cu siguranță că veți avea ceva de lucru ...

A license to kill

Cunoașteți stilul jocurilor 1st person? Acestea au intrat pe piață



toate trei. În ceea ce privește grafica, a spune Nintendo 64 înseamnă a spune totul. Efectele vizuale sunt de un realism impresionant. Astfel, încercați să trageți în ceafa unui inamic sau descărcați-vă furia și KF7-le pe un perete. Urmele lăse de gloanțe sunt extrem de bine realizate. Mi s-a întâmplat ca, la un moment dat, să execut de aproape un soldat rus care purta o cască din

arme chimice, o fregată, întinderile înghețate din Siberia, parcul central din St. Petersburg, sediul Serviciilor Secrete din Rusia, un tren, jungla etc. Fiecare misiune va avea un briefing serios, prin intermediul căruia veți fi informați asupra obiectivelor. Nu, nu este nevoie să luați notițe! Dacă vă mai aduceți aminte, James Bond este fericitul posesor al unui ceas multifuncțional,



▲ Pe digul de la Arkangelsk, gărziile fac tot posibilul să împiedice agenții 00x să practice „bungee jumping”.

◀ Exemplu de asasinare „chirurgicală”, tipică pentru James Bond și a sa KF7. Sniper Rifle este însă mult mai eficientă.

măsura unui joc cu James Bond, având ca sursă de inspirație coloana sonoră a filmului. Arsenalul pus la dispoziție de MI6 agentului 007 este de-a dreptul... impresionant, majoritatea timpului constând într-un amărât de pistol, cu sau fără amortizor, dar care este arma de preferință în multe situații. Astfel, când silencer-ul este la locul lui, vă veți bucura în liniște de dispariția inamicilor, lovindu-i ca o umbră imposibil de detectat. Sentimentul

de satisfacție pe care îl are jucătorul când țintește și trage un foc de maestru este de nedescris. Pentru

asemenea „asasinări chirurgicale”, Bond va profita din plin și de serviciile oferite de Sniper Rifle, o adevărată armă de vânătoare cu lunetă, ideală pentru doborârea inamicilor de la distanțe apreciabile. În rest însă, totul se va reduce la un masacr, inamicii venind în cantități impresionante asupra lui 007. Pentru asemenea cazuri, arsenalul este furnizat chiar de prietenii noștri roșii: KF7, Phantom, DD4, Klobb ș.a.

NINTENDO 64



Console, butoanele și ce fac acestea în cadrul acestui joc.



oțel. Primul glonț tras a lăsat o urmă pe casca acestuia. Și, dacă tot vorbim de îmbrăcăminte, vestimentația personajelor cuprinde o gamă foarte variată de uniforme (de la cele tipice, verzi, la costume de camuflaj pentru peisajul de iarnă). Căciulile și căștile soldaților inamici nu sunt nici ele lipite de cap, întâmplându-se deseori să-ți descarci pistolul într-o blană de iepure, în timp ce stăpânul se distrează trăgând în tine. Odată trecuți de partea macabră a jocului, ar fi timpul pentru o descriere a locurilor în care se desfășoară conflictele. Pentru început, veți avea ocazia să săriți de pe un dig (cu ajutorul unei bungee rope, desigur...). Vor urma o pistă de decolare, pe care veți fi nevoiți să o folosiți (din avion...), o fabrică de

pe care veți avea nu o dată ocazia să-l folosiți. Pe ecran vor apărea toate informațiile posibile, de la obiective până la arme, obiecte și situația misiunii. Ceasul are și rolul de meniu, putând fi setate dimensiunea ecranului, volumul muzicii și al efectelor de sunet etc.

Și dacă tot am ajuns la capitolul „sunet”, ar trebui să menționăm calitatea ireproșabilă a efectelor, care cuprind explozii, gemete, vântul din zonele subpolare, toate acestea realizate excelent. Muzica este pe



În stânga se află indicatorul de energie, iar în dreapta cel al rezistenței armurii. Un ceas la care Swatch nici nu visează.



Prin urmare...

GoldenEye este o experiență unică. Pentru pasionații genului este un punct de reper. Multe jocuri viitoare vor fi comparate cu el. Și poate agentul 007 se va întoarce, curând...

Mike

Producător: Nintendo
Distribuitor: Nintendo
Ofertant: Omnilogic BGS
Tel/Fax: 01/2233175
01/2233164

Joystick-uri în test

Care gamer nu a jucat măcar pentru o dată în viața lui un simulator de curse? Probabil că toți cei care se consideră a fi gameri au pus mâna pe jocuri ca Grand Prix, Need For Speed sau Screamer Rally 2. Dar cum pot fi rulate aceste jocuri cu un joystick destinat în special simuloarelor de curse?



Wizzard Pinball Controller

Chiar dacă vi se pare incredibil, în rândul gamerilor există și fani ai jocurilor de pinball. În general aceste jocuri sunt ușor de utilizat și deservit și au marele avantaj că oferă un mod plăcut de a-ți petrece timpul liber. Pentru a simplifica și în același timp pentru a mări feeling-ul în cadrul acestui gen de jocuri, Thrustmaster a conceput un joystick care atașat la tastatură reproduce aproape condițiile reale din sălile de jocuri. Din pachetul de livrare mai face parte o minunată colecție de jocuri de pinball. Configurarea se face simplu, în acest sens existând o opțiune prin care se poate alege foarte ușor tipul de deservire dorit (tastură, mouse sau joystick). Sub Windows 95 produsul a fost recunoscut ușor și a putut fi calibrat fără nici un fel de probleme. Fixarea celor două butoane se face pe părțile laterale ale tastaturii cu ajutorul unui material special. Controller este realizat ergonomic, asigurând un confort sport. Cele două butoane sunt mari și pot fi astfel accesate cu ușurință. Wizzard Pinball Controller a fost în așa fel conceput astfel încât chiar și atunci când este fixat pe tastatură să nu împiedice utilizatorul la scriere. Simplu, ușor de manevrat și la un preț rezonabil, acest produs este ideal pentru cei care iubesc jocurile de pinball mai mult decât orice.

Producător: Thrustmaster
 Ofertant: Ima Infoconsult
 Tel: 01/6424197
 01/2503605
 Fax: 01/6422218
 Alte informații:
<http://www.thrustmaster.com>
 Formula T2:
 - 200 USD fără TVA
 Grand Prix 1:
 - 120 USD fără TVA
 Wizzard Pinball Controller:
 - 37 USD fără TVA

Formula T2

Lock at this... volan, pedale, schimbător de viteze... Oare lipsește ceva? Poate frâna de mână! Este suficient să-l montezi pe masă, stabilitatea foarte bună fiind asigurată de două ventuze și două sisteme de prindere cu șurub, și deja te simți în cockpit-ul unei mașini de curse. Problemele apar în cadrul calibrării. Deoarece aparatul nu este dotat cu butoane de corectare a calibrării pe axele x și y, centrarea trebuie făcută numai din volan sau pedale. Sub Windows 95, T2 a fost recunoscut imediat și a putut fi setat fără nici un fel de probleme. În plus, acest aparat poate fi folosit și pe platforme Mac. Schimbătorul de viteze

este apropiat de volan și permite o accesare rapidă și promptă a acestuia. Oricum, el este destinat în special celor care au ceva mai multă experiență în domeniul curselor auto. Din cauza pedalelor poate prea apropiate, se apasă uneori la frânare sau accelerare ambele pedale. Astfel, te trezești uneori că motorul este turat la maxim și mașina nu pleacă de pe loc. Acest lucru se întâmplă și din cauza unei lipse de rezistență la apăsare a pedalelor. Ar fi fost mult mai bine dacă pedala de frână ar fi fost mai tare și ar fi avut o cursă mai mică. Dar chiar și așa, odată ce te obișnuiești și ai un pic de dexteritate, acest lucru nu mai reprezintă o piedică. Componentele sunt bine realizate și asigură

aparaturii o viață lungă. Volanul este realizat din cauciuc, asigurând un confort deosebit la manevrare.



Grand Prix 1

Acest tip este asemănător cu Formula T2, diferența constând în lipsa pedalelor, în locul acestora existând două manete care sunt atașate la volan. La fel ca primul accesoriu prezentat,

stabilitatea este asigurată de două ventuze și două sisteme de prindere cu șurub. Volanul este la fel de bine realizat, asigurând astfel un confort deosebit. Butoanele, în total patru (în afară de cele două clapete pentru accelerare și frânare), sunt ușor de accesat și asigură o funcționalitate sportivă. Lipsa butoanelor de corectare a calibrării pe axele x și y constituie și aici un aspect negativ. Fără aceste butoane nu se poate realiza o calibrare foarte exactă.

Sub Windows 95 aparatul a fost recunoscut imediat putând fi la fel de ușor configurat.

În Grand Prix 2 nici unul din cele două aparate nu a ridicat nici un fel de probleme. Au putut fi calibrate ușor, iar în joc au funcționat așa cum ne-am așteptat. Formula T2 și Grand Prix 1 au fost realizate cu foarte mare atenție, aparatele putând fi recunoscute și utilizate de marea majoritate a simuloarelor de curse aflate în topuri. De asemenea, feeling-ul sportiv al ambelor aparate este rar întâlnit la celelalte modele. Se pare că designul celor două aparate a fost atent studiat de către cei de la Thrustmaster, în final obținându-se produse de o calitate extraordinară.

Mr. President



VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...



**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

/// VIDEOTON

☎ +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

☐ Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>



Întrebările cititorilor

Alexandru Nicolaescu, București

Salut Alex!
 Scrisoare ca a ta mai rar! Mi-a plăcut mult de tot ce ne-ai scris. Mai ales criticile... În legătură cu problemele care țin de PC-ul tău aș spune că există fie un conflict hard fie un conflict soft. Sub Win95 unele programe nu prea se înțeleg bine între ele și au drept rezultat blocarea calculatorului când ți-e lumea mai dragă. Sfatul meu este să dezinstatezi Norton Utilities. Cum am mai spus, s-ar putea să fie problemă hard. În acest sens mergi pe My Computer, dă un clic cu tasta dreaptă a mouse-ului și alege mai apoi opțiunea Properties. De aici mergi mai departe în Device Manager. Aici selectează diferitele componente (CD-ROM, placă se sunet, placă grafică etc.) și vezi proprietățile acestora și mai apoi resursele pe care le ocupă. Aici ar trebui să vezi dacă există vreo componentă care a intrat în conflict cu o alta (ocupând aceleași resurse). În principiu, dacă există vreo problemă hard Win 95 afișează în Device Manager în dreptul componentei care face probleme un cerc galben cu un semn de exclamație în mijloc. În legătură cu jocul Operation 2, caută în cadrul rubricii de cheat-uri. Dacă o să găsim ceva cheat-uri o să le publicăm

chiar în cadrul acestui număr. Cu manualele nu te putem ajuta sub nici o formă. Îmi pare rău, dar asta este. Nici cu add-on-ul de la JetFighter 3 nu știu dacă putem face ceva. O să încercăm să-l punem pe CD. Caută în directorul update de pe CD, poate o să găsești acolo ce te interesează. Îmi vine chiar greu să ți spun într-una că asta nu se poate, aialtă nu se poate... Nici cu revistele anglo-saxone nu te putem ajuta. Cel puțin deocamdată. În legătură cu HIND-urile, ne-ai dat o idee bună. O să încercăm să o punem în aplicare. Producătorii de jocuri realizează în general produse care folosesc din plin toate resursele hard. În ultima vreme ai observat și tu că apar o grămadă de jocuri pentru 3Dfx. De ce? Pentru că grafica are un alt aspect! Mai ales 3D-urile sunt pe 3Dfx. Altfel, știm cu toții, că grafica e de doi bani. De ce se programează numai jocuri pentru Windows 95? Pentru că este un sistem de operare pe care jocurile rulează mai stabil, mai repede și nu există atât de multe probleme de configurare a diferitelor componente (plăci de sunet, 3Dfx...). Uf, o să băgăm și ceva mai multe simulatoare (asta și în măsura în care sunt ceva noutăți în domeniu)... măcar de dragul tău. Salut și... la mai multe scrisori!

Rădulescu Marius, Timiș

Bine ai venit pe tărâmurile LEVEL-ului!
 Pe CD nu există nici un virus. L-am verificat și răsverificat... NU EXISTĂ VIRUS! Este poate o alarmă falsă a TBAV-ului sau RAV-ului. Crezi că ne-am putea permite deteriorarea a câtorva mii de calculatoare? Jocurile care spui tu că nu merg, necesită o placă 3Dfx. Eroarea aceea apare din cauza faptului că jocul nu detectează o placă grafică 3Dfx.

Arco the Killer

Bine te-am regăsit!
 Ne-au trecut și nouă prin minte ideile tale. O să vedem ce putem face! Greșile de ortografie zic eu că sunt acum aproape inexistente. Cele de gramatică la fel. Se mai întâmplă să apară și bug-uri. Asta e! Cu posterul o să încercăm să facem un efort și să realizăm ceva mai bun decât până acum. Pe curând!

Clobanu Remus, Baia Mare

Hi guy!
 Îți mulțumim că ai înapoiat revista care ți-a venit în plus. Mai toată lumea se plânge că nu prea mai există oameni cinstiți în ziua de astăzi. Tu ai demonstrat contrariul. Deși, după cum se spune, excepția întărește regula. Jocurile enumerate de tine și-au găsit și își vor mai găsi probabil un loc în revista noastră. Ciao!

General Manager:
 Dan Bădescu

Product manager:
 Florian Răileanu
 (Mr. President)

Redactori:
 Mihail Stegaru
 (Mike),
 Silviu Anton
 (Generalu')
 Sergiu Zichil
 (Sergiu)

Colaboratori:
 Rusu Ionuț

Managing Editor:
 Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
 Sorin Gruia

Machetare și label CD:
 Adrian Popa

Marketing și publicitate:
 Krisztina Brassai
 Zsolt Bodola
 Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
 Maria Parge
 Eva Szaszka

Distribuție:
 Ioana Bădescu
 Bogdan Bart
 Leonte Mărginean

Adresa redacției:
 B-dul Victoriei Nr.12
 Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru corespondență:
 O.P. 13, C.P. 4,
 2200 Brașov
 Tel./Fax: 068/150886,
 068/153108

Pregătire Filme:
 Magazin Holding Kft
 Budapesta, Ungaria

Montaj și tipar:
 Veszpremi Nyomda RT,
 Ungaria

Topul cititorilor

Iată că din acest număr ne-am hotărât să facem un top al gamerilor. Astfel, vom fi capabili să vedem ce jocuri sunt în vogă în România și mai apoi vom încerca să vă dăm cât mai multe informații despre produsele cele mai îndrăgite de voi. Scrieți mai jos

numele jocurilor preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 9.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revis-tei LEVEL: 068/150.886; 068/153108. Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

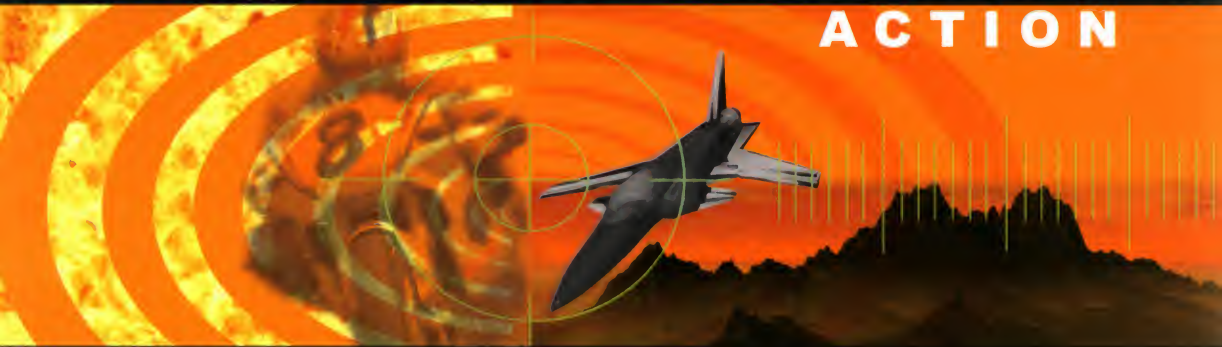


POWER



• 128-bit 2D / 3D accelerator multimedia • 4MB SGRAM memorie la 100 MHz • 230 MHz RAMDAC integrat

ACTION



• 1.6 Gigabyte / sec. rată de transfer date • Ieșire Video pentru conexiune TV-PAL • Vertex-uri și texturi

DESIGN



• 5 GFLOP procesor de renderizare • 100 milioane pixeli / sec. rată de desinare • 15 miliarde pixeli operații / sec.

VELOCITY 128

MULTIMEDIA ACCELERATOR

Performante 3D WinBench '97

VELOCITY 128	252
Monster (3Dfx)	203
ATI XPERT@Play	143
Mystique 220	79.1
Milenium II	73.9



Distribuitor exclusiv pentru ROMANIA
SPRINT - Ploiești, str. Romană nr. 28 - 30
Tel./Fax: 044-110.700
E-mail: sprint@tag.vsat.ro





tău merge ca o



?

Ai nevoie de



ca să meargă ca un



?

Îți dorești și un



?

Atunci e

!



Ai nevoie de

